

KUNSTEN Å VÆRE HELDIG

en sosiologisk studie av aktive nettpokeramatører

Pål Klethagen



Masteroppgave i sosiologi

Institutt for sosiologi og samfunnsgeografi

UNIVERSITETET I OSLO

15. november 2007

sammendrag

Overskriften ”Kunsten å være heldig” er hentet og oversatt fra en gammel bridge bok (Mollo & Gardener, 1950). I alle kortspill er det et element av tilfeldigheter, også i poker. Det sies om pokervarianten som her studeres, Texas Hold’em, at den ”tar et øyeblikk å lære, men en livstid å mestre”. Det er et enkelt, men komplisert spill, hvor kunnskapselementet må oppdages. Kombinasjonen av ferdighets- og tilfeldighetsselementet gjør at det kan se ut som noen har kunsten å være heldig. Vi skal i denne oppgaven se at enkelte dedikerte amatører legger ned svært mye for å utvikle sine ferdigheter.

I denne oppgaven studeres nettpoker som en fritidsinteresse. I løpet av noen få år har nettpoker vokst til å bli et spill med stor utbredelse. Rundt hundre tusen nordmenn spiller nettpoker. Lite forskning foreligger i og med at fenomenet er nytt. I tillegg har eksisterende forskning et dominerende fokus på spilleavhengighet, med andre ord har kunnskap blitt generert om en liten andel av de spillende (Reith, 1999). For de fleste nettpokerspillere er innsatsen fra lav til moderat (Lotteritilsynet, 2007). Jeg studerer dedikerte amatører som har spilt nettpoker over en lengre tidsperiode, profesjonelle pokerspillere og spilleavhengige er utelukket. I tillegg til samtaleintervjuene har jeg observert ”live”- og nettpoker.

Det vært viktig å være åpen og la spillernes historie styre intervjuene, allikevel er teorier nødvendig for å strukturere oppmerksomheten. Jeg tar utgangspunkt i spesialisert lek perspektivet, utviklet av Lise Kjølørød (2002;2003;2004). Spesialisering og knytning til aktiviteten over tid står sentralt. For å studere spillsituasjonen benyttes begreper fra Erving Goffmans (1967) ”Where the action is”. Goffman definerer ”action” analytisk og beskriver hva det betyr for mennesker. Spesialisert lek perspektivet brukes for å se på utviklingen av en spillkarriere over tid og actionbegrepet for å analysere den konkrete spillsituasjonen. I tillegg studeres de sosiale sidene. I utgangspunktet er det grunn til å tro at nettpoker føyer seg inn i rekken av aktiviteter som trekker folk bort fra engasjement i samfunnet og i familien. Dette er en bekymring Putnam (2001) mener fører til tap av fellesskap og derved en reduksjon av sosial kapital. Andre forskere som Barry Wellman og Anabel Quan-Haase (2002) og Manuell Castells (2001) fremhever nye muligheter som internett gir til å være sosial.

For informantene i utvalget er det rimelig å betrakte nettpoker som en spesialisert lek. De har ervervet kunnskap, kommet over hindringer og utviklet en spillestil. Ambisjonene og utfordringene de søker har økt over tid. De fleste har også klare målsetninger om en fremtidig utvikling. Selv om flere tjener penger på nettpoker er likevel hobbyperspektivet tydelig. Pengene er mer et middel enn et mål. Ingen av spillerne forventer å tjene mye penger på nettpoker eller har ambisjoner om å gjøre det til en levevei.

Forholdet mellom action og erfaring understreker ytterligere spesialiseringen og utviklingen over tid. For de fleste spillerne har action blitt redusert jo mer erfaring de har fått. Ervervet kunnskap gjør handlingsalternativene klarere, færre situasjoner oppfattes som usikre. De fleste situasjoner har de også opplevd før. I tillegg har flere en eksplisitt risikostrategi, de satser kun en bestemt andel av sin tilgjengelige pokerkapital. Alle disse forholdene bidrar til å redusere action. Over tid blir deres spill i større grad preget av ferdigheter og en bestemt strategi. Spillerne søker ulike ting i det samme spillet. Noen er opptatt av opplevelsen i spillsituasjonen der og da, mens andre fokuserer i hovedsak på en langsiktig utvikling av deres spillkarriere.

For ni av ti spillere har et sosialt miljø vært viktig for at de har utviklet forholdet til poker i retning av å bli en spesialisert lek. I tillegg til å spille nettpoker spiller de fleste også livepoker. Før de begynte med nettpoker spilte de ikke livepoker, pokerformene er mer utfyllende og komplementære enn de er konkurrerende. Livepoker er en veldig sosial aktivitet. Nettpoker på sin side er hovedsakelig instrumentell, de går på nett for å spille, ikke for å være sosiale. De "chat'er" svært lite med sine motspillere på nett, men de har til tider kontakt med eksisterende pokervenner mens de spiller. Nettpokerspillingen gjør at informantene er mye på internett, de er derfor i stor grad tilgjengelige på e-post og chat. Poker er for informantene både en sosial og en asosial aktivitet, dette illustrer kompleksiteten i å studere det sosiale i en tid hvor ny teknologi gir nye kommunikasjonsmuligheter.

forord

"All work and no play makes Jack a dull boy"

"All work and no play makes Jack a dull boy"

"All work and no play makes Jack a dull boy"

Jeg vet ikke hvem du er, men jeg vil allikevel begynne med å takke deg. På kontordøra di i 5. etasje, Eilert Sundts hus på Blindern, har du et bilde hvor Jack Nicholson skriver "All work and..." på skrivemaskinen. Han skriver den samme setningen om og om igjen. Scenen er hentet fra Ondskapens hotell (1980). Isolert på et øde hotell uten annet å gjøre enn å arbeide blir han gal. Hver gang jeg går forbi døra di smiler jeg og tenker "Fritidsinteresser kan være meget viktige i menneskers liv, man kan bli gal av dem og gal uten dem!"

Jeg vil videre takke veileder professor Lise Kjølørød for en kombinasjon av myndighet og frihet som har fungert bra. Jeg har i perioder fått sveve, men du har tatt meg ned og gitt meg retning. Supert! Må også få rette en stor takk til Niri Talberg. Bra jeg kom i kontakt med deg, det har vært meget fruktbart å ha en så god og engasjert diskusjonspartner som deg. Gleder meg til å lese din masteroppgave i pedagogikk om poker og skolegang. Og Linda Sternang Bakervik for meget verdifulle innspill. Tor Eric Sandvik, tusen takk for all grafikk til beskrivelsen av Texas Hold'em og nettpoker.

Selvfølgelig må jeg takke "Alf", "Bård", "Fred", "Dina", "Rita", "Geir", "Åse", "Nils", "Åge" og "Ed". Mine informanter. Takk for at dere ga meg innblikk i deres "pokerverden", jeg ble gang på gang overasket over hvor forskjellig forhold det går an å ha til poker.

Jeg må selvfølgelig takke min gode studievenninne Mette Gregusson. Du har ikke hatt mye med denne oppgaven å gjøre, men du har bidratt til "go' stemning" på Blindern ☺

Til alle andre som har hjulpet meg vil jeg rette en stor felles takk!

innhold

sammendrag	iii
forord	v
innhold	vi
Kapittel 1: Innledning	1
Introduksjon av teoriretninger	2
Kapittel 2: Posisjonering	5
Nettpokers vekst	6
Pokersidenes aggressive atferd i markedet	8
Muligheter for regulering	9
Nettpoker og spilleavhengighet	11
Posisjonering av studien	13
Sammenfatning og veien videre	15
Kapittel 3: Teori	17
Gambling, action og karakteregenskaper	17
Hva er action?	19
Hvor får vi inspirasjon til action?	21
Action og karakteregenskaper	21
Karakterkonkurranser - vise sterk karakter i møte med andre	22
Action i spillsituasjonen	23
Spesialisert lek	25
Frihet i leken og lek som motgift mot fremmedgjøring	26
Kjennetegn ved den spesialiserte leken	27
Hva er det spesialisert lek kan gi	29
Det sosiale aspektet	30
"Playing alone" - utvikling mot mer meg og mindre oss?	31
Uenighet mellom forskere	32
Oppgavens forskningsspørsmål	34
Kapittel 4: Metode	37
Egne erfaringer med poker	38
Forhold til feltet som forsker	39
Praktisk gjennomføring og presentasjon av utvalget	40
Rekruttering av informanter	40
Presentasjon av utvalget	40
Intervjukontekst	42
Intervjurelasjon	43
Gjennomføring av intervjuene	43
Gjennomføring av analysen	45
Refleksjoner og veien videre	47
Kapittel 5: Analyse av spillsituasjonen	49
Spillsituasjonen i nettpoker sammenlignet med livepoker	49
Utvikling og endring av spillsituasjonen i nettpoker	51
Valg av ulike spillsituasjoner	53
Sammenfatning og veien videre	61
Kapittel 6: Analyse av spillkarrieren	63
Kan forholdet de har til nettpoker ses på som en spesialisert lek?	63
Portrett av pokerspilleren Bård	64

Portrett av pokerspilleren Fred	65
Introduksjon for nettpoker og Texas Hold'em	66
Læring og kunnskapsutvikling	68
Naturlig progresjon - opp i nivå, i hvert fall ikke ned!	70
Betydningen av penger	71
Utvikling og spesialisering	74
Er det sannsynlig at nettpoker vil være deres spesialiserte lek også i fremtiden?	75
Refleksjoner rundt en eventuell profftilværelse	76
Refleksjoner rundt hvorvidt de tror de vil spille poker også i fremtiden	77
Sammenfatning og veien videre	78
Kapittel 7: Analyse av det sosiale aspektet	81
Hvordan er de sosiale på nett?	81
Hvordan påvirker tilknytning til et pokermiljø deres forhold til poker?	84
Pokersnakk og beherskelsen av "pokerspråket"	84
Livepoker	87
Hvordan kombinerer de pokerspillingen med andre forpliktelser?	90
Sammendrag og noen refleksjoner rundt sosial kapital	91
Kapittel 8: Avsluttende refleksjoner	95
Hovedfunn	95
Spillsituasjonen og action	95
Spesialisert lek	96
Det sosiale	97
Erfaringer og forslag til videre forskning	97
Referanser	100
Appendiks 1: Intervjuforespørsel	105
Appendiks 2: Vervingstekst på pokerforum	106
Appendiks 3: Intervjuguide	107
Appendiks 4: Beskrivelse av pokervarianten Texas Hold'em	109
Appendiks 5: Beskrivelse av nettpoker	115
Appendiks 6: Pengespilldebatt i Aftenposten	122

Kapittel 1: Innledning

”Poker er ikke bare et spill. Poker er også et begrep, en metafor, en myte som overgår virkeligheten” (Glimne, 2006:27). Poker er derfor ikke hva det engang var og har kanskje heller aldri vært det. Poker har gått fra å være et spill med lav utbredelse, primært preget av tilfeldigheter, juks og bløffing, til å bli et komplekst spill med mange aktive og seriøse utøvere. I filmer som omhandler gambling er juks et sentralt element (Turner, Fritz & Zangeneh, 2007). Det tidlige navnet på pokerlignende spill i Europa var ”pochenspiel” som grovt oversatt fra tysk betyr ”lurespill” (Norsk Pokermagasin, nr2, 2006:42). De pokerformene vi kjenner til i dag utviklet seg fra spill på Mississippis bredder tidlig på 1800-tallet. Jukse makere, lovløse og andre kriminelle spilte fem-korts-poker om bord på elvebåtene (Glimne, 2006:14). I dag er de populære pokervariantene langt mer komplekse. Forhold til spillet og dets utbredelse har også endret seg vesentlig. I 2006 ble det estimert at rundt hundre tusen nordmenn spiller nettpoker (Lotteritilsynet, 2007). Nettpoker har blitt populært i store deler av den vestlige verden. En undersøkelse utført i 2006 viser at det er 2500 pengespillsteder på internett, av disse er 532 pokersider (Wood, Williams & Lawton, 2007:235). Antallet tilbydere av pengespill på internett har vist en eksponentiell vekst i tråd med den økte utbredelsen og bruken av internett. Antallet internettgamblere ble i 2006 estimert til å ligge mellom 14 og 23 millioner (Wood, Williams & Lawton, 2007:235).

I denne oppgaven legger jeg vekt på å forstå forholdet dedikerte amatører kan ha til nettpoker, ved å studere nettpoker som en fritidsinteresse. Jeg har valgt å studere spillere av Texas Hold'em, en av de mest ferdighetskrevene pokervariantene, også kalt *”the cadillac of poker”* (Harrington & Robertie, 2005)¹. Det er også den mest populære pokervarianten på internett. For å studere deres forhold til nettpoker vil jeg fokusere på den konkrete spillsituasjonen, utviklingen av en spillkarriere og de sosiale sidene ved deres aktivitet. Spillsituasjonen studeres med utgangspunkt i Erving Goffmans (1967) beskrivelse av action. Goffman fremhever action som et sentralt element ved gambling. Spillkarrieren studeres med utgangspunkt i spesialisert lek perspektivet utviklet av Lise Kjølørød (2002;2003;2004). Innen nettpoker finnes det en rekke typer spill og innsatsnivåer, spillerne kan med tiden spesialisere seg. Spesialiseringsmulighetene gjør at jeg vil bruke Kjølørøds spesialiserte lek for å studere

¹ Det er her snakk om ”no limit” varianten av Texas Hold'em. Det er store forskjeller mellom pokervarianter og derfor viktig å spesifisere hvilken variant som studeres

spillkarrieren. Kjølørøds teori er altså sentral for å studere utviklingen av en spillkarriere over tid, mens Goffmans action begrep benyttes for å analysere den konkrete spillsituasjonen. I og med at nettpoker er en aktivitet som kan ta mye tid, vil jeg også studere de sosiale sidene ved deres aktivitet. Forskning på sosiale virkninger av internettbruk er også interessant i og med at internett og bruken av det har vært i en rivende utvikling (Quan-Haase & Wellman, 2002) og fordi mye av den tidlige forskningen var basert på et snevert datamateriale (Castells, 2001). Hver av teoriretningene danner utgangspunkt for hvert sitt kapittel i analysen.

For å studere nettpoker som en fritidsinteresse er dedikerte amatører intervjuet. De har spilt nettpoker over en lengre tidsperiode og har utviklet ferdigheter. Fritidsinteresseperspektivet gjør at jeg utelukker både spilleavhengige og profesjonelle pokerspillere. For å få kjennskap til forskningsfeltet har jeg i kortere perioder forsøkt meg som deltagende observatør både ved ”live”²- og nettpoker.

I appendiks (4) ligger en beskrivelse av Texas Hold’em og nettpoker. I beskrivelsen av Texas Hold’em fokuserer jeg på ferdigheter som kreves for å bli god, i tillegg til en gjennomgang av regler og prosedyrer. Jeg vil her påpeke at Texas Hold’em skiller seg vesentlig fra vanlig femkorts poker (”five card draw”). Det er en kompleks spillform og ved å studere bøkene om Texas Hold’em ser man at det vektlegges komplekse sannsynlighetsberegninger, strategiske vurderinger og psykologiske aspekter. I appendiks utdypes disse momentene. Ved hjelp av grafikk fra et nettpokersted viser jeg hva nettpoker er og hva som finnes av spilltilbud. For å få frem det distinkte ved nettpoker sammenlignes det med livepoker. Denne gjennomgangen av forskningsfeltet anbefales for alle, spesielt for de som ikke har god kjennskap til poker³.

Introduksjon av teoriretninger

Både Kjølørød (2002;2003;2004), Goffman (1967) og andre fremhever relevansen av å studere fritidsinteresser i moderne vestlige samfunn. Jeg vil her gjengi deler av argumentasjonen. Vi har forventninger til fritiden og tilfredsstillelsen av slike forventninger er viktig (Säfvenbom, 2005:19). Vi erfarer fritiden og søker opplevelser blant annet gjennom

² ”Live” betyr å spille mot hverandre fysisk rundt det samme bordet. Det betyr ikke at poker er direkte. Nettpoker spilles også direkte i den forstand av ordet. Enkelte engelske ord er så innarbeidet i pokerverdenen, som ”live”, at de også her brukes på originalspråket.

³ Flere aktive spillere har bidratt i beskrivelsen av feltet for å sørge for at det som står der er korrekt og gir et dekkende bilde.

fritidsinteresser. Goffman (2005:270) avslutter "Where the action is" som følger: "*These little spasm of the self occur at the end of the world, but there at the end is action and character*". Kjølørød (2002:10) skriver: "*Samfunnsfagene har beskjeftiget seg mye med arbeid, langt mindre med voksnes lek. Her ligger et potensiale*". Kjølørød (2003:474) kommenterer at en måte å øke sosiologiens relevans er "*by noting how contemporary actors seek and use adventure for their own purposes*". Spill er frihet, spill er underholdning og spill er moro. Her skal vi se at spill også kan være noe mer.

Goffman (1967) peker på hvordan kravet til forutsigbarhet og forsikring mot risiko, gjør at vi selv må oppsøke action. I arbeidslivet er det et mål å fjerne usikkerhet, da dette bidrar til effektivitet. Målet er at folk skal vite hva de skal gjøre for så å gjøre akkurat det ("*Further fateful activity is often itself disruptive of social routines and cannot be tolerated by organizations in large amounts*", Goffman, 1967:260). Våre gjøremål på fritiden er ikke strukturert og koordinert som i arbeidslivet. Hvordan vi tilbringer store deler av vår fritid har gjerne lave konsekvenser ("*killed moments are inconsequential*", Goffman, 1967:162). I mange tilfeller må action oppsøkes. Gerda Reith (1999) deler Goffman sin oppfatning og hevder mange opplever kjedsomhet som følge av organiseringen av moderne vestlige samfunn og derfor søker intense opplevelser, blant annet gjennom gambling. I det neste avsnittet følger en meget kort introduksjon av oppgavens teorigrunnlag.

"Action" i spillsituasjonen

Goffman (1967) tar utgangspunkt i gambling og spillsituasjonen i sin studie av action. Utrykket "action" oppstod i gamblingmiljøet og gambling fremheves som et område hvor action kan oppsøkes. Action har betydning ved at man i situasjonene kan fremvise karakteregenskaper. Goffmans analytiske definering av action vil stå sentralt i analyseringen av spillsituasjonen.

Spesialisert lek

I tillegg til den konkrete spillsituasjonen studeres utviklingen av en spillkarriere for å forstå dedikerte amatører sitt forhold til nettpoker. Spesialisert lek er et rammeverk hvor flere ulike former for fritidsinteresser kan studeres. Kjølørød (2002;2003;2004) har studert hvordan flere aktiviteter har likhetstrekk hva aktørens forhold til aktiviteten og utvikling over tid angår. En spesialisering og knytning mellom aktiviteten og personen over tid står sentralt. Rammeverket er dynamisk og det fokuseres på overordnede likhetstrekk. For å se på utviklingen av

spillkarrieren og en eventuell spesialisering benyttes i denne studien Kjølrsrøds teori om spesialisert lek.

Det sosiale aspektet

For å studere de sosiale sidene tar jeg utgangspunkt i teori som ser på sammenhengen mellom ny teknologi og sosial kapital. I utgangspunktet er det grunn til å tro at nettpoker, som kan være et spill i ensomhet foran skjermen, er enda en aktivitet som føyer seg inn i rekken av aktiviteter som trekker folk bort fra engasjement i samfunnet og familien. Dette er en bekymring Putnam (2001) mener fører til tap av fellesskap og derved en reduksjon av sosial kapital. Teorigjennomgangen vil imidlertid vise at forholdet mellom bruk av internett og sosial kapital er komplekst, nettet gir både nye måter å være sosial og asosial på. Flere nye kommunikasjonsmåter gjør det vanskelig å definere hva sosial kapital er og hvordan det skal måles. Anerkjente forskere som Wellman og Putnam er uenige om vår kontakt med hverandre har blitt kraftig redusert eller noe økt de senere år. Kompleksiteten rundt måling av sosial kapital gjør at jeg ikke vil benytte meg av begrepet for å uttale meg om effekter av deres nettpokerspilling. Det er likevel interessant å studere de sosiale sidene i og med at poker har flere sosiale sider i tillegg til de åpenbare asosiale, spesielt dersom livepoker inkluderes.

Kapittel 2: Posisjonering

Ifølge Gary Alan Fine (1983) blir gjerne sosiologer som studerer fritidsinteresser angrepet på to fronter: Enten for å ikke være seriøse nok i sine akademiske bestrebelser, eller de blir beskyldt for å gjøre noe som er spennende om til noe kjedelig for å fremstå som seriøse. Som tilsvaret til den første kritikkretningen svarer Fine (1983:xi):

“In regard to the first charge the researcher may claim (as I do) that the theoretical integrity of the work will stand and fall on its own merit; that topic does not necessarily prejudge quality.”

Denne oppgaven har allerede blitt kritisert for å ikke studere pengespillproblemer i forbindelse med nettpoker. Etter en kronikk i Aftenposten hvor jeg tok til orde for å studere pengespill med ulike perspektiver, også som en fritidsinteresse, fikk jeg et kritisk tilsvaret av psykiater Hans-Olav Fekjær, styreleder i Norsk forening for pengespillproblematikk (se appendiks 6). Det viste seg ikke helt ukontroversielt å studere nettpoker med et annet perspektiv enn som et pengespillproblem.

Det er viktig å være oppmerksom på problematiske sider og spilleavhengighet i forbindelse med nettpoker. Selv om jeg studerer nettpoker som en fritidsinteresse betyr ikke det at jeg samtidig bagatelliserer pengespillproblemer. Snarere tvert imot, i tillegg til å ha en verdi i seg selv, vil jeg vise hvordan forskning med ulike perspektiver kan utfylle hverandre. Da jeg har en forskningsmessig vinkling forskjellig fra den dominerende innen feltet vil jeg forholdsvis utførlig posisjonere oppgaven i forhold til avhengighetsforskning. Aller først vil jeg beskrive hvordan jeg ble oppmerksom på poker som en fritidsinteresse. Deretter vil jeg vise hvordan nettpoker har vokst seg stort i Norge og internasjonalt. Innen pokerbransjen er det store aktører som driver veksten gjennom utstrakt markedsføring og offensive tiltak for å nå nye kunder. I tillegg til å være meget stort har nettpoker vist seg vanskelig å kontrollere. Myndighetene har ikke lenger samme kontroll over spilltilbudet som de har gjennom spill fra Norsk-Tipping.

På ferie sommeren 2005 møter jeg en gjeng pokerspillere. Profesjonaliteten var iøynefallende: De tok spillet seriøst, var meget engasjerte, spilte med sjetonger og brukte en stoppeklokke for å ta tiden mellom hver nivåøkning. Etter en stund ble jeg oppmerksom på at her var det et vesentlig kunnskapselement. Etter en hånd ble det gjerne diskutert om den var spilt riktig eller galt, hvor de refererte til sannsynlighetsberegninger og pokerteori. Flere hadde studert poker ved å lese bøker. Diskusjonene rundt bordet kan minne om trening innen idretten, hvor utøverne forbereder seg til viktigere og mer seriøse konkurransesituasjoner. Jeg ble fascinert av hvor seriøst de tok spillet, for meg hadde poker tidligere kun vært et underholdende sjansespill. Etter en stund fikk jeg lov til å være med å spille. De var strenge på at jeg ikke skulle fortelle hva jeg hadde tenkt å gjøre før det ble min tur. Ved å agere før det er din tur gir du bort informasjon, dette er et brudd på betydningen av posisjon rundt bordet. Forventningene og kravene til meg som nybegynner var dog lavere enn dem de hadde til hverandre. Enkelte krevde at motspillerne skulle anstrenge seg og forsøke å ta gjennomtenkte valg. Kunnskapselementet og kompleksiteten ble ytterligere fremhevet gjennom pokerterminologien som ble benyttet. Enkelte brukte en rik pokerterminologi for å beskrive situasjoner i spillet og sannsynlighetsberegninger. Bruken av pokeruttrykk, skapte et tydelig skille mellom de erfarne spillerne og nybegynnerne. ”Pokerspråket” viste tydelig hvem som var med i pokergjengen og hvem som var ”på besøk”. Min interesse av å forske på poker ble forsterket etter at disse spillerne fortalte at de også spilte poker på internett. En spiller sjekket flybilletten for å se om han rakk en bestemt pokerturnering når han kom hjem. En annen hadde over en lengre periode delvis livnært seg på pokerinntekter, når han kom hjem skulle han ta steget fullt ut og spille poker på heltid. Interessen av å studere nettpoker var vekt. Jeg bestemte meg for å finne ut hvordan dette fenomenet oppstod, noen av funnene står i neste avsnitt.

Nettpokers vekst

Nettpoker vokste seg først stort i USA for så å bli populært i Europa. Et sammenfall av tilfeldigheter utløste den første store veksten i antallet nettpokerspillere. I 2003 skjer to avgjørende ting som starter ”pokerbølgen”, og som fører til at i løpet av året etter (2004) ble omsetningen på nettpokersidene mer enn femdoblet (Glimne, 2006:398): I 2003 er det streik i den profesjonelle nordamerikanske ishockey-ligaen (NHL). Selskapet som sitter på tv-rettighetene til amerikansk ishockey, tv-kanalen ESPN, har også rettighetene til pokermesterskapet WSOP (World Series of Poker) (Harrington & Robertie, 2005). De

bestemmer seg for å fylle den ledige sendeflaten med poker, noe som viser seg å være populært. På kort tid har poker i USA vokst til en stor TV-sport⁴. I 2006 ble poker på TV kun slått av de klassiske amerikanske idrettene amerikansk fotball, basketball, hockey og baseball (Norsk pokermagasin, nr2, 2006:43). Den andre tilfeldigheten i 2003 er at spilleren med det treffende navnet Chris Moneymaker vinner hovedturneringen i WSOP og premien på \$ 2,5 millioner. Moneymaker hadde kvalifisert seg gjennom en såkalt satellittturnering⁵ på internett, hvor innsatsen var på \$ 40 (Nettavisen, 18.09.07). Den TV-sendte seieren til nettpokerkvalifiserte Moneymaker gjorde nettpoker kjent blant de bredere masser i USA. I 2003 deltok 839 spillere i WSOP, antallet deltagere tredoblet seg til 2576 deltagere i 2004. Det doblet seg igjen til 5619 spillere i 2005 hvorav 1600 var kvalifisert via nettpokerturneringer (Norsk pokermagasin, nr4, 2006:46). I 2007 deltok 6358 spillere. De kjempet om å vinne førstepremien på \$ 8,25 millioner.

I USA hadde også den amerikanske borgerkrigen stor innflytelse på pokerens utbredelse. Krigen brakte folk fra ulike deler av landet sammen, og mange lærte der å spille poker (Glimne, 2006:17). Nettverksperspektivet er tydelig, jo flere spillere det er til enhver tid, jo større er sjansen for at du finner det spillet du vil spille, når du vil spille det. Etter at et spill når en kritisk masse vil en vekst i antallet spillere føre til en ytterligere vekst⁶. Økt internettilgang har hatt den samme effekten som den amerikanske borgerkrigen, men nettverksperspektivet er her enda tydeligere, i og med at fysisk lokalisering ikke er av betydning. Det globale spillmarkedet gjør at det til alle tider på døgnet er spillere på nett. I reklamen for Party Poker gjøres dette til et poeng; ”*Ingen å spille med? Du har alltid Party Poker*”.

Det er tydelig at nettpoker i løpet av kort tid har blitt populært og utbredt også i Norge. I løpet av 2006 legger jeg merke til at flere programmer på TV3 er sponset av nettpokersteder og pokerbøker har kommet inn i bokhandlerne. Akademika på Blindern hadde høsten 2006 fem pokerbøker til salgs. Blant venner og bekjente legger jeg merke til at stadig flere kan reglene, har et sett med pokersjetonger og/eller spiller nettpoker. I forsøk på å kartlegge utbredelsen har jeg innhentet statistikk fra Lotteri- og stiftelsestilsynet og fra Norsk-Tipping.

⁴ Bruk av minikameraer har gjort poker tv-vennlig, ved at man kan se spillernes hender mens de spilles.

⁵ En turnering hvor mange spillere kjemper om et sete i en større turnering. Kan kalle satellitter for en kvalifiseringsturnering.

⁶ Putnam (2001) fremhever kortspill som en nettverksaktivitet. En reduksjon i antallet spillere vil være selvforsterkende, færre spiller og kan reglene, noe som igjen fører til enda mindre kortspill. Ved et kortspill som blir populært kan vi vente og se den samme effekten med motsatt fortegn.

Lotteritilsynet (2007) måler nordmenns forhold til spill på internett fire ganger i året. Undersøkelsen utføres av Opinion. De spør da tusen personer fra 18 år og oppover⁷ om de spiller pengespill på internett, hvor ofte de spiller, hvor mye de satset og hva de spiller. I 2004 spilte omtrent 150 000 nordmenn pengespill på Internett, i 2005 var det omtrent 200 000 nettpspillere, mens antallet hadde steget til 230 000 i 2006. På spørsmål om hva de spilte sist gang de var pålogget har andelen som spilte poker økt, fra 19% i 2005 til 38% i 2006. Ved å ta utgangspunkt i 230 000 nettpspillere, betyr det at rundt 87 000 spilte nettpoker sist gang de var pålogget. Tall fra Norsk-Tipping (2007) sin markeds-tracker, hvor utvalget er nordmenn fra 15 år og oppover, viser at det er rundt 100 000 nettpokerspillere i Norge. Begge undersøkelsene viser en betydelig vekst hvert år i antall nettpokerspillere. Den store og raske utbredelsen av fenomenet gjør at uttrykket ”pokerbølgen” fra media, kan sies å gi et dekkende bilde.

Det er betydelig flere menn (10%) enn kvinner (3%) i undersøkelsen som har spilt pengespill på internett (Lotteritilsynet, 2007). Det er også flest unge som har spilt, 15% i aldersgruppen 18-29 år hadde spilt pengespill på internett. I aldersgruppen 30-44 år er det også en del nettpspillere, her lå andelen på 8%. Til sammenligning hadde henholdsvis 4% og 1% av respondentene i aldersgruppene 45-59 år og eldre enn 60 år spilt pengespill på internett. Lotteritilsynet har også estimert hvor mye nordmenn satser på utenlandske nettpspill. Estimater for 2005 var på 4,0 milliarder kroner. For 2006 var estimatet økt til 5,3 milliarder kroner. Lotteritilsynet påpeker at dette er forsiktige estimater og at det virkelige beløpet kan være høyere.

I det påfølgende avsnittet vil jeg vise hvordan dette er en bransje myndigheter ikke har kontroll over og som har vist seg å være vanskelig å regulere. Det er derfor viktig å holde et kritisk øye på pokerbransjen og også forske på spilleavhengighet.

Pokersidenes aggressive atferd i markedet

Pokemarkedet er en voksende bransje, hvor aggressive aktører kjemper om posisjoner. Fulltiltpoker.com, en av de største pokersidene, tilbyr en bonus ved innmelding for å kapre

⁷ Ingen øvre aldersgrense er spesifisert.

kunder. I tillegg har de et lojalitetsprogram og vervingspremier. Slike bonuser og lojalitetsprogrammer er vanlig i bransjen. Pokersidene arrangerer også liveturneringer og sponser pokerstjerner for å få oppmerksomhet. I media blir nettpoker glamorisert gjennom fokuset på unge mennesker som tjener millioner, noe som kan nøre opp under ”drømmen om plutselig rikdom”. Store gevinster gir oppmerksomhet i media, noe Annette Obrestads £1 million seier i WSOP Europe 2007 er et eksempel på (Dagbladet, 18.09.2007). I det neste avsnittet vil jeg vise hvor aggressive og kreative pokersidene er for å nå kundene. Pokersidene er meget flinke til å både tilfredsstille og skape et behov for spill.

Pokersider er forhindret i å markedsføre seg i norske medier i henhold til norsk lov⁸. TV-kanaler som sender fra utlandet omfattes ikke av norsk lovgivning. Markedsføringen gjennom programspensing og reklame på tv-kanaler som TV3, ZTV og MTV er omfattende. Bransjebladet Kampanje (26.03.07) tror TV3 omsetter for rundt 40 millioner fra nettspillaktører, det er rundt ti prosent av kanalens omsetning. Det er totalt 15 spillselskaper som markedsfører seg på kanalen. I Sverige, hvor også pokersider er forhindret fra å reklamere fritt, ser vi den samme utviklingen. TV-kanaler som vises i Sverige, men som sender fra utlandet og dermed ikke faller inn under svensk lov, formidler reklame for pokernetsteder. Den totale markedsføringen av pengespill i Sverige har økt med omtrent femti prosent, en økning på rundt 400 millioner svenske kroner, fra 2004 til 2006⁹ (Binde, 2007:168). I tillegg til å satse på reklame, arrangerer pokersider turneringer som blir sendt på TV¹⁰. I disse turneringene vises gjerne navnet på spillselskapet i spillokalet (på vegger, pokerbord og kortstokken). Navnet på spillselskapet er også ofte i navnet på turneringen og i de fleste grafiske illustrasjonene på TV-skjermen. Denne måten å sende reklame forkledd som redaksjonelt innhold er en kreativ måte å komme seg unna forbudet mot markedsføring.

Muligheter for regulering

Pengespill på internett er meget vanskelig å regulere, i og med at det er utenlandske selskaper som tilbyr spillene. En lovgivning som er ment å begrense deres tilgang til å nå norske spillere viser seg å lett å omgå. Myndighetene har per dags dato ingen kontroll over

⁸ LOV 1995-02-24 nr 11: Lov om lotterier m.v. (Kultur- og kirkedepartementet)

⁹ Fra 785 mill sek til 1196 mill sek, økning på 411 mill, som utgjør 52,4%.

¹⁰ Høsten 2005 arrangerte TVNorge et uoffisielt NM og TV3 har vist programmet Nordic Poker King med deltagere fra Norge, Sverige og Danmark. På TVNorge ble 500 000 fordelt mellom de tre beste spillerne, mens premien på TV3 var på hele 150 000 euro til vinneren alene.

pokersidene, og deres verktøykasse for å begrense deres markedsføring er utilstrekkelig. Nettpoker har stor utbredelse, og størrelsen på totalmarkedet er viktig, da det kan være at spilleavhengighet er som alkoholavhengighet, nemlig indirekte avhengig av hvor stort konsumet er blant dem som ikke er avhengig. Regjeringen vil forhindre at nettspill fører til økte pengespillproblemer i befolkningen. For å se på hvilke muligheter som finnes for å regulere pengespill på internett, har den norske regjeringen bedt Teknologirådet utføre en utredning. I april 2007 ble deres utredning sendt tilbake til myndighetene. Utredningen viser at land har valgt forskjellige strategier for å regulere markedet, men at det er svakheter ved de fleste løsninger (Teknologirådet, 2007). Internasjonale tilbydere er ikke underlagt norsk lov, og selv et forbud ville være vanskelig å få til å fungere. Reguleringer eller forbud kan nemlig ramme selskaper som ikke driver med pengespill, og både spillselskaper og spillere kan omgå reguleringstiltak. Teknologirådet har derfor kommet frem til at det er verdt å vurdere muligheten for et lisensieringssystem. Det vil si at aktører må søke om en konsesjon som er underlagt lisenskrav, utviklet for å begrense omfanget av spill og fange opp uheldig spillatferd. I Storbritannia er et lisensieringssystem innført, hvor spillselskapene forplikter seg til å drive etter retningslinjer og betale en andel i "avgift".

I Sverige har Svenska Spel¹¹ innført en pokerside for å forsøke å lede nettpokerspillingen inn i regulerte og mer kontrollerte former. Til å begynne med var denne siden nattestengt slik at den skulle forhindre at folk spilte hele natta og enten kom for sent på jobb eller skole og/eller var uproduktive. Intensjonen var god, men på grunn av konkurransesituasjonen med mer aggressive pokersider som ikke er nattestengt, ble nattestengningen opphevet. Dette illustrerer utfordringen ved å innføre en regulert side som konkurrent til private aktører i et uregulert marked. En i utgangspunktet ansvarlig side har altså blitt mer liberal. Ved denne løsningen er det også en fare for at den "ansvarlige" siden legitimerer nettpoker og fungerer som en rekrutteringskanal til de uregulerte sidene.

I USA har det blitt innført lovreguleringer som har til hensikt å hindre bankene i å overføre penger til pokerklienter (VG Nett, 2006). Enkelte pokersider stenger amerikanere ute, mens de får spille på andre. Ifølge kilder i pokermiljøet virker det som om mange amerikanere omgår dette forbudet. De møter fortsatt mange amerikanere på pokersidene. En bekjent pokerspiller, bosatt i USA, anslår at amerikanerne fortsatt kan spille på omtrent halvparten av pokersidene.

¹¹ Tilsvarende Norsk-Tipping i Norge

Nettpoker og spilleavhengighet

På internett taper over 90 % av pokerspillerne i det lange løp (Glimne, 2006: 400). For de fleste er tapet kalkulert eller overlevbart, men for noen utvikler spillingen og tapene seg til å bli et stort problem. Et fokus på spilleavhengighet er viktig fordi nettpoker har flere avhengighetsskapende trekk; høy tilgjengelighet, tiltalende layout, høyt tempo og kort tid mellom innsats og resultat (Teknologirådet, 2007). I tillegg kommer mangelen på sosial kontroll og at de ikke ser pengene fysisk for seg. Spillerne kan være anonyme, de spiller hjemmefra og er i spillet representert ved et kallenavn ("nick name"). En studie av internettbruk i Storbritannia viser at nettpoker er den mest avhengighetsskapende aktiviteten hva tidsbruk angår. De tre nettsidene folk bruker mest tid på i måneden er alle pokersider (Nielsen//NetRatings, 2007). En annen studie finner at en vesentlig andel av internettgamblerne enten har et moderat eller alvorlig avhengighetsproblem (Wood, Williams & Lawton, 2007:245). Oppslukende grafikk og tilgjengelighet blir pekt på som avhengighetsskapende faktorer. Ved nettpoker er det en fare for å møte "spilldjevelen" og utvikle et avhengighetsproblem.

Pengespillproblemer er alvorlige, både for de som rammes og for de nære omgivelsene. I Norge reguleres pengespill av myndighetene gjennom Lotteritilsynet. Pengespillproblemer oppfattes av enkelte eksperter å være så store at de bør bli vurdert som et folkehelseproblem (Fekjær, 2002). Fekjær (2002:55) trekker frem en rekke skadevirkninger av pengespillproblemer, både for personen, de nære omgivelsene og for samfunnet. Disse er blant annet: depresjon, angst, selvmord, økonomisk uføre, samlivsbrudd, fravær, underslag og annen vinningskriminalitet. I tillegg til å være alvorlige er pengespillsproblemer omfattende i omfang. En SIRUS¹²-rapport (Lund & Nordlund, 2003:62) anslår antallet spilleavhengige til omtrent 24 500, og dersom risikospillerne inkluderes økes tallet til 122 500. For å måle pengespillproblemer refereres det her til målinger med spørsmål fra klassifiseringsverktøyet Screen for Gambling Problems (NODS)¹³.

¹² Statens institutt for rusmiddelforskning

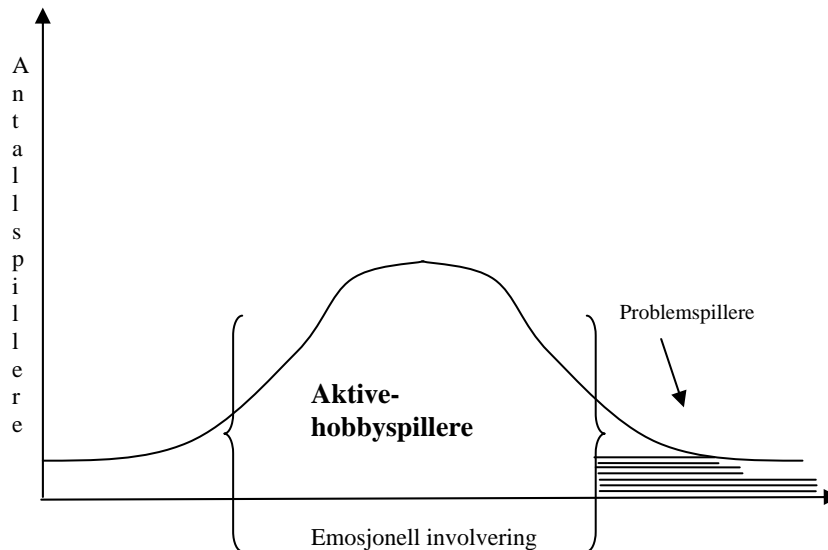
¹³ I NODS stilles det 17 spørsmål og gir maksimalt ti poeng. Spørsmålene dreier seg om opptatthet, toleranse, abstinens, flukt, det å forfølge tap, løgn, tap av kontroll, illegale handlinger, risikering av viktige forhold og behov for kausjonering. Individer som får 1-2 poeng defineres som risikospillere, de som får 3-4 poeng som problemspillere, mens respondenter som får 5 poeng eller mer blir klassifisert som patologiske spillere (Lund & Nordlund, 2003:35).

Statistikk fra Lotteritilsynet (2007) viser at majoriteten av henvendelsene til hjelpelinjen for spilleavhengige skyldes problemer med de nå forbudte pengespillautomatene, men det rapporteres også om et økende antall spilleavhengige nettpokerspillere. Antallet pokerrelaterte henvendelser var 82 første halvår 2007, mot 122 totalt for 2006. Første halvår 2007 stod poker for 15% av henvendelsene. Problemer i tilknytning til pengespill oppfattes som så alvorlige at det er et samfunnsproblem, og regjeringen har derfor i sin handlingsplan mot pengespillproblem satt av 12 millioner kroner fordelt på 5 år (2006-2010). Åtte av disse millionene er lyst ut som forskningsmidler gjennom Norges Forskningsråd.

Dersom Hjelpelinjen for spilleavhengige får like mange pokerrelaterte henvendelser i andre- som i første halvår 2007, vil det for året totalt dreie seg om rundt 170 henvendelser.

Rapporten fra SIRUS (Lund & Nordlund, 2003) viser at mange er i faresonen for å utvikle et pengespillsproblem. Pengespillsproblemer er ikke et enkelt ja/nei spørsmål. Mange spillere kan ha problemer i lav til moderat grad. Uavhengig av hensynet til mørketall og personer i risikozonen vil likevel den overveiende majoriteten av nettpokerspillere ikke ha et pengespillsproblem. Det ble i 2006 anslått å være i underkant av hundre tusen nettpokerspillere i Norge (Lotteritilsynet, 2007). I 2006 oppga 54% av spillerne at de satset hundre kroner eller mindre hver gang de spilte pengespill på internett. 36% spilte for mellom hundre og fem hundre kroner. 5% spilte for 500 kroner eller mer hver gang (Lotteritilsynet, 2007). For majoriteten av spillerne er innsatsen fra lav til moderat.

Det kan være rimelig å anta at fordelingen av spillere etter emosjonell involvering er tilnærmet normalfordelt, hvor noen er svært lite engasjerte og streifer innom nettpoker for å ha forsøkt det, mens andre spillere er meget emosjonelt involverte og har et stort pengespillproblem. Mellom disse ytterpunktene vil det befinne seg et stort antall aktive hobbyspillere (se figur 1 under).



Figur 1: Fordeling av spillere etter involvering

Posisjonering av studien

Nettpoker er et nytt fenomen og lite forskning foreligger. Dette gir gode muligheter til å benytte seg av den sosiologiske fantasi, men det er vanskelig å på forhånd vite hva som er viktig. Å måtte finne sine egne veier er både en utfordring og et privilegium. Min forskningsmessige interesse ble vekket av poker som et rikt og spennende fenomen, nettpoker studeres derfor her som en fritidsinteresse blant dedikerte amatører. Ved å studere spillet som en fritidsinteresse avviker jeg fra den dominerende forskningsretningen på området. Avhengighetsproblematikk i forbindelse med spill er, som vi har sett, et prioritert område med øremerkede midler. Tilleggsbidraget til eksisterende forskning vil trolig være størst ved å velge en alternativ fremgangsmåte, i forhold til hva eksperter på området allerede beskjeftiger seg med.

Det skulle dog vise seg at eksisterende forskning gir få retningslinjer fordi fokuset i denne studien avviker fra det dominerende innen feltet. Ved universitetsbiblioteket ved Universitetet i Oslo har jeg undersøkt tilgjengelige tidsskrifter om pengespill. Artikler som ikke har en entydig fokusering på spillavhengighet i tittelen er undersøkt nærmere. Ord som peker i klar retning av spilleavhengighet som patologi, sykdom, behandling, problem og avhengighet finnes i de fleste titlene. Allikevel har jeg funnet en del forskning av interesse i "Journal of

Gambling Issues”. I tillegg til dette tidsskriftet har jeg undersøkt ”Journal of gambling studies” og ”International gambling studies”. I de to sistnevnte har jeg ikke funnet studier som har blitt benyttet i det videre arbeidet. I akademiske bøker om pengespill finner jeg det samme mønsteret. Bøker lånt ved universitetsbiblioteket handler enten helt eller delvis om pengespillsproblemer. De fleste har vært å finne kategorisert under ”avhengighetsforskning”. Jeg har også utført et søk i databasen til biblioteket ved Universitetet i Nevada (Las Vegas). De fleste bøkene der er lærebøker i poker og viser til en rik litteratur (940 treff). Heller ikke her finner jeg vitenskapelig forskning på pengespill med et annet fokus enn på spilleavhengighet.

Gerda Reith (1999:10) er kritisk til det ensidige fokuset innen pengespillsforskningen. I løpet av kort tid har hennes ”The age of chance - gambling in western cultures” blitt en ofte brukt referanse. Hun viser til hvordan et problemperspektiv har dominert forskningen både innenfor psykologi og sosiologi. Gambling har blitt sett på som et problem i flere hundre år, den moralistiske tonen fra tidlige århundrer har blitt erstattet av en klinisk, i psykologien som en sykdom i individet og i sosiologien som et problem ved samfunnsordenen (Reith, 1999:6). Dette ensidige fokuset gjør at lite kunnskap genereres om de som ikke har et problem. Reith (1999) påpeker verdien av å studere flere grupper spillere, fordi det er gjort mye på spilleavhengighet, men lite på den sosiologiske forståelsen av pengespill som fenomen.

Å studere nettpoker som en fritidsinteresse innebærer ikke at nettpoker som pengespillsproblem bagatelliseres. Forskning på pengespill med og uten et problemfokus står ikke i et motsetningsforhold, de to innfallsvinklene kan snarere utfylle hverandre. Reith (1999:10) påpeker at det kan virke som om det for avhengighetsforskere på pengespill så finnes det ikke noen normal gamblingssituasjon. Oppfatningen av nettpoker blir unyansert hvis den eneste kontakten man har med feltet er gjennom møtet med en liten minoritet problemspillere. Ved å fokusere på en ”sunn” spilltilstand, får man også en komparativ referanse for å sammenligne den ”usunne” problemspillingen med. Denne studien kan også bidra til å gi en økt og mer nyansert fenomenforståelse. I det innledende kapittelet ble det argumentert for verdien av å studere fritidsinteresser. Når hundre tusen nordmenn har begynt å spill poker på internett er det interessant å generere kunnskap om fenomenet.

Sammenfatning og veien videre

I dette kapitlet har jeg vist at nettpoker er en stor industri som er vanskelig å regulere. Noen utvikler et pengespillproblem på grunn av poker, men de fleste spillerne har kontroll. I argumentasjonen for å studere nettpoker som fritidsinteresse, har det vært viktig å peke på at dette ikke er en argumentasjon mot å studere det som et problem. Jeg vil ikke bli tatt til inntekt for spillindustrien som om jeg skulle forfekte at nettpoker ikke er problematisk. Det har også vært viktig å bli tatt seriøst av forskere som jobber med spilleavhengighet, da jeg tror studien vil være av verdi også for dem. Derfor har jeg valgt å posisjonere studien utførlig i forhold til avhengighetsforskning. Verdien og nytten av denne studien kommer tydeligere frem i det påfølgende teorikapitlet.

Kapittel 3: Teori

Sjansespill og veddemål har vært en del av menneskehetens historie gjennom flere tusen år. I sin gjennomgang av gamblingens historie viser Thorbjørn Skaug (2005) til eksempler fra både det gamle og det nye testamentet. De første terningene vi vet om er fire tusen år gamle, og de første kortene kom til Europa på 1200-tallet (Skaug, 2005). Gambling i organiserte former har også en lang historie og nær sammenheng med utviklingen av kapitalismen (Reith, 1999:55)¹⁴. Allikevel så vi i forrige kapittel at gambling som noe annet enn et problem er lite studert.

For å studere nettpoker som en fritidsinteresse blant dedikerte amatører, bygger oppgaven på tre teoretiske bidrag. Hvert av disse bidragene danner så i fortsettelsen utgangspunkt for et analysekapittel. Spillsituasjonen analyseres med utgangspunkt i begreper fra Goffmans (1967) ”Where the action is”. Her vil jeg definere begrepene jeg skal benytte videre, samt beskrive betydningen av action. I analysen studeres spillkarrieren med utgangspunkt i Kjølørøds (2002;2003;2004) spesialisert lek. Jeg vil her beskrive hva som kjennetegner den spesialiserte leken og hva spesialisert lek kan gi. Goffman og Kjølørød fokuserer på hele mennesker, det gjøres også her ved å fokusere på de sosiale sidene. Det sosiale og livet utenfor pokerspillingen trekkes inn ved å ta utgangspunkt i teoretiske bidrag som ser på sammenhengen mellom ny teknologi og sosialt liv.

Gambling, action og karakteregenskaper

”*To be on the wire is life, the rest is waiting*”, slik begynner Goffman (1967:149) ”Where the action is”. Sitatet stammer fra en linedanser som igjen var i trapesen etter en stygg ulykke. Action handler om mer enn muligheten for å oppleve spenning. Action handler ikke minst om muligheten for å fremvise signifikante uttrykk og karakteregenskaper, uttrykk vi har vanskelig for å fremvise i andre situasjoner. Spill kan ses som en situasjon som har en bestemt struktur som gjør action mulig. Opplevelser og uttrykk i spillet kan ha betydning utenfor

¹⁴ I Italia arrangerte kjøpmenn ”lotto” hvor kunder kjøpte lodd på bestemte varer. Firenze avholdt sitt første lotteri i 1528 og andre byer fulgte snart etter. I England ble det første offentlige lotteriet avholdt i 1569. Av midler fra lotterier ble Westminster Bridge bygd. Midlene bidro også til å gi London vannforsyning og et offentlig bibliotek (Reith, 1999:56). I Norge ble det første lotteriet innført i 1913, og spill på hester etablert i 1927 (Svensson, 2005:153).

spillsituasjonen. I følge Goffman (1967) er en definering av action nødvendig, da uttrykket har blitt både brukt og misbrukt i media og reklame. I analysen av spillsituasjonen står action-begrepet sentralt, jeg vil derfor forholdsvis utførlig presentere det her¹⁵.

Essayet "Where the action is" bygger på Goffmans store etnografiske prosjekt, observasjon på kasinoer i Nevada. Goffman (Best, 2005:ix) behandler i essayet gambling som en variant av skjebnesvangre "encounters" som han kaller "action". Scenen for observasjonene blir ikke grundig beskrevet, dette skyldes at målet for Goffman ikke er å beskrive spesifikke institusjoner, men å peke på grunnleggende prosesser som utfolder seg i det sosiale liv (Best, 2005:viii). Goffman sine undersøkelser er gjerne i liten målestokk, men målet er å peke på noe stort. Goffman foreslår at sosiologien fokuserer på situasjoner. Fokuset i essayet er rettet mot muligheter og spenning, i motsetning til mye av Goffmans forskning, som ser på selvets sårbarhet (Best, 2005).

In our society, after all, moments are to be lived through, not lived... However, there is some ambivalence about safe and momentless living" (Goffman, 1967:260)

Goffman viser at mennesker har en tiltrekning mot action. Ønsket om og en draging mot action har ført til at store markeder for kommersialisert action. Vi kan enten observere andre i rollen som publikummere, eller selv kjøpe en actionfylt opplevelse, for eksempel gjennom gambling. En del mennesker opplever for lite action i hverdagslivet som en følge av hvordan moderne vestlige samfunn er organisert: Grunnleggende prosesser reduserer den mengden action vi opplever. Gjennom oppveksten blir vi formanet av foreldrene om å være forsiktige ("take care") og ta forhåndsregler. Skjebnesvangre situasjoner unngås også når vi følger reglene for høflighet og etikette. Den risikoen vi ikke kan styre unna, kan vi forsøke å kontrollere gjennom forsikringer. På mange måter har vi organisert action ut av hverdagslivet (Goffman, 1967:261).

¹⁵ I Kunnskapsforlagets engelsk-norsk ordbok gjengis 11 ulike oversettelser, til bruk i ulike situasjoner, av uttrykket action. Om bruk i skuespill og romaner oppgis det amerikanske uttrykket også på norsk. I følge Goffman (1967:192) er det det amerikanske samfunnet som har funnet et ord for action, på norsk finner jeg ingen dekkende andre uttrykk. Da uttrykket her defineres analytisk er det ekstra viktig med et høyt presisjonsnivå, det amerikanske uttrykket action benyttes derfor i fortsettelsen. Gambling oversettes med hasardspill og gambling, et synonym for gambling er sjansespill, da verken sjansespill eller hasardspill er godt innarbeidede på norsk benyttes gambling.

Mennesker kan oppsøke action på bestemte områder, hvorav gambling er her en viktig arena. Gambling er forlokkende fordi vi kan risikere noe og ta sjanser, uten å måtte ta heltens fulle sjanser (Goffman, 1967:261). Dan Glimne, forfatteren av "Pokerhåndboken", påpeker i et intervju i Norsk Pokermagasin (nr 3, 2006:60) at poker har blitt så stort som det er fordi det svarer til grunnleggende menneskelige behov; til å kjempe mot hverandre i en situasjon hvor det står noe på spill. Pokeren gir mennesker mulighet til å kjempe mot hverandre i relativt siviliserte former.

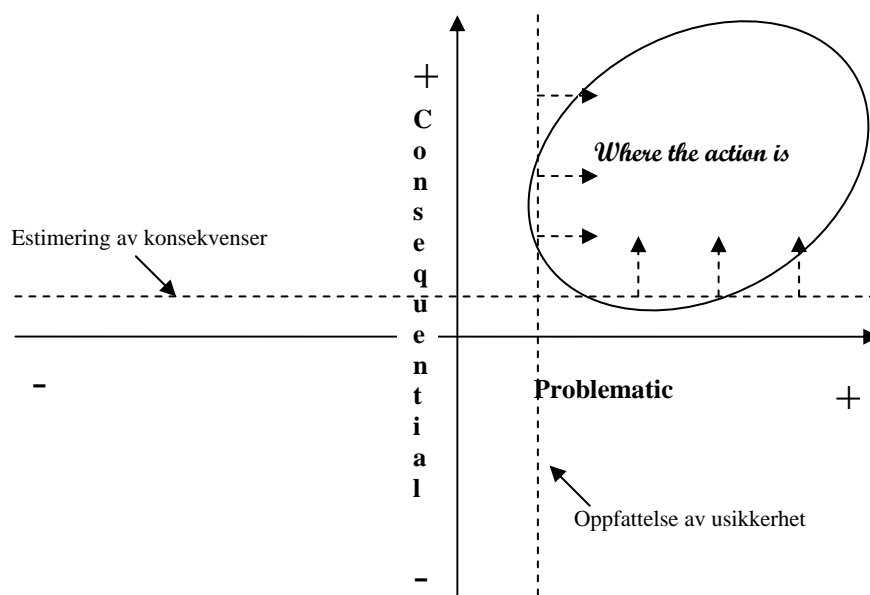
Hva er action?

Action oppleves i situasjoner vi frivillig oppsøker, situasjoner hvor utfallet er usikkert og har konsekvenser (Goffman, 1967:185). Hovedkriteriet til Goffman (1967) er at en situasjon må være skjebnesvanger for at action skal kunne oppleves. For at en situasjon skal være skjebnesvanger, må det være knyttet usikkerhet til resultatet av en handling ("problematic"¹⁶) og utfallet må ha konsekvenser ("consequential"¹⁷). I tillegg må begge faktorene ("problematic" og "consequential") være over et visst nivå. For å illustrere dette er faktorene "problematic" og "consequential" tegnet inn i Figur 2, hvor begge aksene går fra lite (-) til mye (+). Krysningspunktet mellom de to stiplede linjene illustrerer minstenivået for hver enkelt faktor. Pilene inn i diagrammet viser at jo mer skjebnesvanger en situasjon er, dess mer action ("serious action") opplever personen som er i den. Det tilstrekkelig skjebnesvangre området er markert "Where the action is". Det er noe usikkerhet og konsekvenser i de fleste situasjoner, men ikke nødvendigvis action.

Sider ved personen og ved situasjonen bestemmer om den oppfattes som actionfylt. Det er store forskjeller mellom personer. Det er en subjektiv opplevelse og en kontekstuell binding som avgjør om en situasjon oppfattes som actionfylt. Nyttebegrepet ("utility") benyttes fordi det ikke er eksakte størrelser, men en persons vurdering av fremtidige konsekvenser og en oppfattelse av usikkerhet som er bestemmende.

¹⁶ Definisjon problematic; something not yet determined, but about to be (Goffman, 2005:153)

¹⁷ Definisjon consequential: The capacity of a payoff to flow beyond the bounds of the occasion in which it is delivered and to influence objectively the later life of the bettor (159).



Figur 2: Action illustrert

Action innebærer å sette noe på spill og utføre en handling som er et mål i seg selv. I konklusjonen understreker Goffman (1967:260) frivilligheten i situasjonen og hvordan actionområdene skiller seg fra hverdagslivet:

“And enterprises are undertaken that are perceived to be outside the normal round, avoidable if one choose, and full of dramatic risk and opportunity. This is action. The greater the fatefulness, the more serious the action.”

Det er ikke tilstrekkelig at vi oppsøker situasjoner frivillig. Action er delvis en tilstand, en emosjonell følelse, hvor tidsopplevelsen og fokus er viktig. Ting går gjerne litt for tregt i hverdagen til at vi opplever action. Å bytte jobb eller ikke, er en skjebnesvanger situasjon. Det samme er avgjørelsen om å bli i et parforhold eller å bryte ut. Avgjørelsene er gjerne prosesser som går over lang tid og må modnes. Opplevelsen av action reduseres som følge av at prosessene går over en lengre tidsperiode. Det kan ta langt tid før man både blir klar over og opplever konsekvensene av handlinger. For at vi skal oppleve action må tidsrommet mellom oppdagelsen av handlingsalternativer, valg, resultat og konsekvenser være kort. Det hele må foregå innen et sammenhengende oppmerksomhetstrekk (“continious span of attention”).

Hvor får vi inspirasjon til action?

I den siste James Bond filmen, Casino Royale (2006), er store deler av historien sentrert rundt en turnering i Texas Hold. James Bond egner seg ypperlig for å illustrere Goffmans (1967:266) poeng om at: *“The hero of character is not likely to be the man of the street”*. Gjennom media fores vi med historier om personer som lever spennende liv. Personer som tar store sjanser i actionfylte situasjoner. Idrettsutøvere, spesielt de innen risikosport (Goffman bruker her tyrefekting som eksempel), er personer som fremstilles som modige. Et populært portrett i massemedia er personen som har utført en spektakulær helledåd eller på andre måter har opptrådt eksepsjonelt i en presset situasjon. Det er mulig å identifisere seg med disse heltene som utfører actionfylte handlinger.¹⁸ Under avsnittet om spillsituasjonen skal vi se at det er sider ved det å spille som legger til rette for action, også for vanlige folk.

Action og karakteregenskaper

Goffman studerer action-situasjoner fordi disse gir mulighet til å demonstrere egenskaper ved ens karakter, egenskaper man har vanskelig for å få uttrykt ovenfor seg selv og andre i situasjoner. For å klargjøre hva Goffman (1967:217) legger i karakter gjengis et avsnitt fra essayet:

“These capacities (or lack of them) for standing correct and steady in the face of sudden pressures are crucial; they do not specify the activity of the individual, but how he will manage himself in this activity. I will refer to these maintenance properties as an aspect of the individuals character. Evidence of incapacity to behave effectively and correctly under the stress of fatefulness is a sign of weak character. He who manifests average, expected ability does not seem to be judged sharply in terms of character. Evidence of marked capacity to maintain full self control when the chips are down - whether exerted in regard to moral temptation or task performance - is a sign of strong character”.

Karakteregenskaper er essensialiserende og maler et bilde av personen som handler. Moralske vurderinger gjøres i dikotomien sterk eller svak. Av viktige karakteregenskaper fremhever

¹⁸ Goffman trekker også i denne sammenheng frem kriminelle som utfører spektakulære ran som personer som lever actionfylt (“.. has a bad character, but not a weak one”) I dagens personfokuserte medier fokuseres det nok enda sterkere på folk som lever spennende liv, tar sjanser og presterer på et ekstremt høyt nivå, enn hva tilfellet var i 1967

Goffman (1967:218-220) ”mot”; ved at du ser faren, men fortsetter videre, ”utholdenhet”; du fortsetter selv om du blir sliten og opplever tilbakesteg, ”integritet”; motstå fristelser i situasjoner hvor du kan tjene på å bryte med moralske standarder, ”god sportsånd”; bevare god oppførsel selv i kampens hete. I actionsammenheng fremhever Goffman (1967:222) ”å bevare fatningen” (”composure”) som den viktigste karakteregenskapen. Denne egenskapen har både en fysisk og en mental side. Fysisk, ved å koordinere kroppen, og mentalt, gjennom det å være tilstede. Karakteregenskaper handler også om verdighet, ved å oppføre seg passende selv om det koster (Goffman, 1967:225). Fordi man sjelden er i skjebnesvange situasjoner, er det viktig å oppføre seg korrekt når man er i dem. Om sammenhengen mellom action og karakteregenskaper skriver Goffman (1967:237):

”Given these arguments about the nature of character, it is possible to understand better why action seems to have a peculiar appeal. Plainly, it is during moments of action that the individual has the risk and opportunity of displaying to himself and sometimes to others his style of conduct when the chips are down. Character is gambled: a single good showing can be taken as representative, and a bad showing cannot be easily excused or reattempted.”

Atferd i situasjoner preget av action gir mulighet for å gi signifikante uttrykk vi har vanskelig for å få fremvist i andre situasjoner, ”... *here is the chance to show grace under pressure*” (Goffman, 1967:238). Fokuset er på karakteregenskapenes betydning, ikke på om en person har dem (Goffman, 1967:235).

Karakterkonkurranser - vise sterk karakter i møte med andre

I møte med andre personer i en actionfylt situasjon kan det oppstå en konkurranse. I en karakterkonkurranse settes karakteren på spill, det er en situasjon med felles skjebnesvangerhet (Goffman, 1967:240). Flere personer er i den samme actionfylte situasjonen og din mulighet til å vise deg som en med sterke karakteregenskaper avhenger av de andres oppførsel. Det trenger dog ikke være et nullsumspill: Flere personer kan i en situasjon vise sterke karakteregenskaper, det er ikke en forutsetning at andre må være svake for at du skal fremstå som sterk i lys av karakteregenskaper. Enkelte kan også fremstå som svake uten at du viser deg som sterk; et relevant eksempel er en situasjon hvor den ene parten blir tatt i å bløffe og flykter med halen mellom bena og hvor den andre ikke trenger å avsløre i hvilken grad han var villig til å gjennomføre sin handling (Goffman, 1967:245).

I spill og sport hvor deltagerne er balanserte, kreves det maksimal innsats for å vinne. Man må yte sitt ypperste, prestere på marginen. I slike situasjoner kan karakter genereres fordi den samtidig settes i fare (Goffman, 1967:247). Spillsituasjonen krever at folk kommer til pokerbordet med sin karakter for at en karakterkonkurranse skal oppstå. Det er grunn til å anta at det er forskjell i karakterkonkurranser mellom live- og nettpoker. På nett er man mer anonym og deltar med en mindre del av seg selv.

Action i spillsituasjonen

Organiseringen av samfunnet bygger, som vi har sett, i stor grad på prinsipper som reduserer action. De som ønsker seg mer action må selv oppsøke bestemte arenaer. I fortsettelsen skal jeg beskrive sider ved spillsituasjonen som muliggjør action. Tilgjengeligheten er viktig, action-situasjoner kan oppsøkes i spillet. Spill har også en struktur som muliggjør action ved at forholdene legges til rette for spilleren.

Tilgjengelighet

Kommersialisert action, representert ved gambling, har den fordelen at actionsituasjonene kan oppsøkes når det passer. Spillsituasjonen er atskilt, frivillig og sjanser tas i en situasjon hvor noe står på spill. Den tilfredsstiller derfor kravene Goffman (1967) stiller til action. Om tilgjengeligheten ved kasinoer skriver Goffman (1967:262) treffende "*sockets are available*". Kasinoer har alltid spill tilgjengelig: Er det få mennesker trekker dealeren ut tiden for å ha et spill gående, og er det mange mennesker åpnes flere bord og dealerene sørger for hastighet i spillet. Ved nettpoker er tilgjengeligheten ekstrem: Det er mulig å spille på ethvert tidspunkt hver eneste dag i hele året, fordi det er mange spillere i ulike tidssoner rundt om i verden.

Tilrettelegging

Goffman (2005:154) deler et veddemål ("a gamble") inn i fire faser fra et veddemål inngås til de aktuelle spillerne har gjort opp seg imellom (disse er *squaring off phase*, *determination phase*, *disclosive phase* and *settlement phase*). De fire fasene i et veddemål er av en *avgrenset karakter*. Den ene situasjonen gjøres opp før man går inn i den neste. Dette gir mulighet til å være fokusert på en situasjon om gangen. I tillegg til at hvert veddemål, er tydelig atskilt, har

spillsituasjonen en klart definert begynnelse og slutt¹⁹. Spillsituasjonen er en situasjon man går inn i (Svensson, 2005), dette skyldes at det foreligger klare regler og hvordan *rommet man spiller i er organisert*. Et kasino er oppbygd slik at man skal glemme omverdenen (Skaug, 2005:107):

”Å komme inn i et kasino kan føles som å ta steget fra én virkelighet til en annen, eller fra virkeligheten og over i en magisk verden. Utformingen er slik at de som er innenfor kasinoets vegger, får en opplevelse av tidløshet (ingen klokker) innenfor en hermetisk lukket verden (ingen vinduer) med farger og lys som er ment å stimulere til spill”.

Nettpokersteder er også ment å stimulere til spill, gjennom stimulerende grafikk og lydeffekter. Grafikken er laget for å etterligne kasinoer. Goffman (1967:203) fremhever hvor enkelt det er å spille på et kasino. Du kan være beruset eller utmattet, dealeren vil uansett hjelpe deg. Også her er sammenligningen med nettpoker påfallende: Du kan spille uavhengig av bevissthetstilstand, for dataprogrammet forteller deg når det er din tur og hvilke alternativer du har, det handler for deg hvis du ikke gjør det selv.

Sammenhengende oppmerksomhet

Nettpoker er et eksempel på et hurtig spill med klart avgrensede situasjoner. Den neste situasjonen begynner ikke før den forrige er ferdig. Nettpoker er vesentlig raskere enn livepoker. I følge Brunson (2005) er hastigheten minst dobbel så rask på nett. I tillegg kan man velge turneringer med ekstra kort betenkningstid og rask økning i de tvungne innsatsene (”turbo-turneringer”) og/eller spille flere bord samtidig. Hurtige spill kan foregå innen et sammenhengende oppmerksomhetsstrekk (”conitunious span of attention”). Dette er en forutsetning for action (”*A single sharp focus of awareness is sustained at high pitch during the full span of the play*” (Goffman, 1967:156)).

Vedvarende og fokusert oppmerksomhet, legger til rette for å oppleve ”flyt” (”flow”). Flyt innebærer at man er så involvert i det man holder på med at man føler seg i ett med aktiviteten og ikke legger merke til det som foregår rundt en (Csikszentmihalyi, 1975: 46). Verden lukkes ute når man opplever flyt. Skaug (2005: 113) sammenligner denne opplevelsen med å se en film man blir helt oppslukt i hvor man først blir seg selv igjen når filmen er over.

¹⁹ Tiden det tar fra første til fjerde fase kalles ”span of play”. Tisrommet mellom spill kalles ”pauses”. Tiden fra man begynner å spille til man gir seg kalles ”session” Goffman (1967).

Svensson (2005:114) sammenligner det å være i flytsonen som en situasjon hvor man utfører oppgaver som i en form for transe. Ved innviklede spillformer påpeker Svensson (2005:114) at oppgavene kan være for kompliserte til at spilleren opplever flyt. Det er vanskelig å i tilstrekkelig grad slappe av, gi seg hen til spillet og oppleve flyt. Ved komplekse spillvarianter, som Texas Hold'em, reduseres muligheten for å oppleve vedvarende flyt.

Regler og eksperimentering

Reglene i spillet er et viktig element. Regler gir frihet ved at man kan oppføre seg på en annen måte enn hva status og autoritetsforhold utenfor spillet tilsier. Du er fri til å ta sjanser, så lenge du ikke går utover reglene i spillet²⁰. I nettpoker er det spesielt lett å gå inn i den temporære rollen som spiller, i og med at du opererer med et kallenavn ("nick name"). Ingen trenger å vite hvem du er. For enkelte kan det være en barriere å oppsøke et kasino eller en liveklubb for å spille, spesielt i Norge hvor pokerklubbene er ulovlige.

Tilpasset nivå av action

En fordel gambling har, er at mengden action kan velges og kontrolleres. Nivå av action er et spørsmål om preferanse. I spillet kan man risikere noe uten å risikere alt. Action er brakt inn i kontrollerte former, og det er opp til den enkelte å beholde kontroll over spillingen. Konsekvensene er kalkuleerte og kan isoleres slik at de ikke får eksterne virkninger. Kommersialisert gambling krever svært liten egeninnsats. Hvor enkelt det er å gamble fremhever Goffman (1967:262) i følgende sitat: "*The cost of this action may only be a small fee and the necessity of leaving one's chair, or one's room, or one's house*". Ved nettpoker faller også denne beskjedne egeninnsatsen bort (bortsett fra hva det koster å spille).

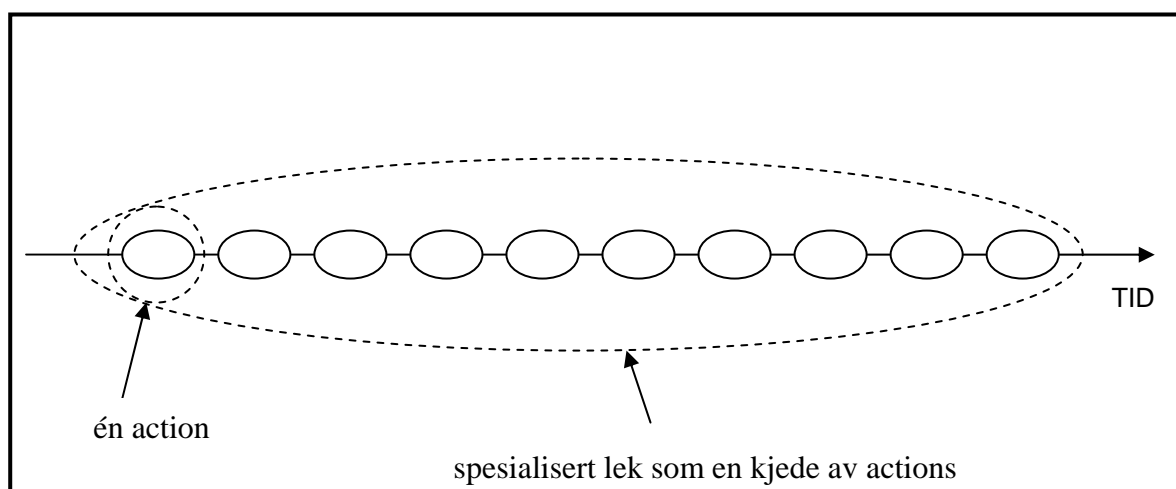
Spesialisert lek

I nettpoker er det mulig å gjøre karriere. Spesialiseringsmuligheter foreligger i form av ulike pokervarianter, spillformer, innsatsnivåer og budregler. Det finnes en rik pokerlitteratur i form av bøker, magasiner og nettforum. Texas Hold'em er et komplekst spill, det er alltid noe nytt man kan lære, en side av spillet som kan forbedres. Spilleren kan danne sitt eget forhold til poker over tid. I tillegg til nettspill kan de spille livepoker. Det er et spill mange dedikerte

²⁰ Hvordan regler og prosedyrer gir en mulighet til å eksperimentere med uttrykk kommer jeg tilbake til under gjennomgangen av Kjølørøds spesialisert lek.

spillere bruker mye tid på og pokermiljøer finnes på nett og live. Alle disse forholdene gjør det relevant å benytte spesialisert lek perspektivet på studien av nettpoker. I dette teorikapittelet skal vi se på hvordan forholdet til en aktivitet over tid kan utvikle seg til å bli en spesialisert lek og hva den kan bety for utøveren. Denne gjennomgangen ligger så til grunn i analysen for å vurdere om forholdet spillerne har til nettpoker er rimelig å betrakte som en spesialisert lek.

Komplekse spillignende aktiviteter kategoriserer Kjølørød (2002;2003;2004) under betegnelsen spesialisert lek. I en rekke ulike aktiviteter har hun funnet likheter mellom hvordan aktørene sitt forhold til aktiviteten utvikler seg over tid. De begynner å spesialisere seg, kommer over hindringer og lærer seg å verdsette sider ved aktiviteten. Etter hvert som de har holdt på en stund begynner de å knytte aktiviteten opp mot deres fortelling om hvem de er. I leken har de funnet en sterk uttrykksform hvor de kan fremheve og vektlegge sider ved deres personlighet de har vanskelig for å få uttrykt på andre måter. Spesialisert lek kan ses på som en kjede av actions, hvor det er aktøren som holder serien sammen og bestemmer den fremtidige utviklingsretningen (se figur 3).



Figur 3: Spesialisert lek

Frihet i leken og lek som motgift mot fremmedgjøring

Leken er eldre enn kulturen, slår Huizinga (1963) fast, og viser til at dyrene (som ikke har en kultur) leker. For eksempel er det blant dyrene, som blant mennesker, et meget tydelig skille mellom lekeslåsning og slåsning (Bateson, 1972). Når det er "lek" kan deltagerne tillate seg andre ting enn rangordningen mellom dem ellers gir rom for (Kjølørød, 2004:3). Leken gir

store rom for utfoldelse og til å kunne eksperimentere med uttrykk. Lek er forstått og allment akseptert som noe annet enn hverdag. Deltagerne har altså frihet til å prøve ut ting og frihet fra vanlige tvangs- og autoritetsforhold (Kjølørød, 2004:5). Frønes (1994:66) fremhever også den sosiale symmetrien ved leken. Leken gir mulighet til utprøving som ikke ellers ville ha funnet sted. Han viser at høyere dyrearter har en lengre periode med barndom som gir mulighet til utvikling og læring, blant annet gjennom lek. Mennesket har den lengste barndomsperioden. Leken gir en form for læring som er effektiv for å erverve komplekse ferdigheter, fremme nytenkning og evnen til løsning av komplekse problemer. Gjennom leken kan man lære å mestre komplekse og sammensatte forhold. (Frønes, 1994:65-66). Leken er også en trening i kommunikativ og sosial dyktighet; i å ta avgjørelser, utvikle begreper om rettferdighet og i å forstå normer (Frønes, 1994:87).

Richard Sennett (1974) hevder at ritualer voksne mennesker lever seg inn i med full intensitet har blitt svekket i de fleste samfunn. Dette har ført til et kollektivt tap ved at hver og en taper muligheten til å behandle vanskelige tanker og følelser med en konstruktiv distanse (Sennett, 1974). Kjølørød er enig i lekens/ritualenes betydning i voksenlivet som en verdifull energi, men ikke i beskrivelsen av det kollektivet tapet. I rike vestlige samfunn har det, ifølge Kjølørød, foregått en demokratisering av mulighetene til å utfolde seg. Kjølørød og Goffman (1967) er overbevist om at fritidsaktiviteter og spill gir muligheten for å få fremvise signifikante uttrykk. De fremhever også begge at spill og fritidsinteresser kan være svært viktige i personers liv. I denne oppgaven er det derfor personen som har nettpoker som fritidsinteresse som studeres og ikke selve pokerspillet.

Kjennetegn ved den spesialiserte leken

Ved å forstå spesialisert lek kan vi også forstå noe om organiseringen av samfunnet (Kjølørød, 2003:459). Det er interessant å studere spesialisert lek fordi, i motsetning til arbeid, står enhver fritt til å tre ut når det skulle passe, leken er selvvalgt. Samfunnet har blitt mer komplekst, og identitetsarbeidet dermed mer sammensatt og krevende, men i leken finnes det en nisje for alle som er villige til å tre inn og utvikle aktiviteten (Kjølørød, 2004:18). Simmel betraktet kvinners og menns selvvalgte, frie og unødvendige aktivitet som en motgift mot fremmedgjøring og en kilde til kulturell innovasjon og utvikling (Kjølørød, 2004:6).

Aktivitetene som studeres som spesialisert lek er ikke perifere i aktørene sitt liv. Det antas at stadig flere engasjerer seg fordi deltagelse gir mye i seg selv. Den spesialiserte leken gir mulighet til å bli klar over og konstruere sin egenart og kommunisere denne (Kjølørød, 2004:2). Moderne, velbergede samfunn har ifølge Kjølørød (2002) usedvanlig rike muligheter for spesialisert lek. Vi studerer konkrete aktiviteter, med den antagelsen at aktiviteten har viktige tilleggsverdier utover den konkrete utfordringen og gleden den gir. Voksne kan ta i bruk fritidsaktiviteter for egne formål og dermed overføre lekens energier til voksenlivet.

Den spesialiserte leken er kunnskapskrevende og kompleks (Kjølørød, 2004:4), og som i andre spillsituasjoner foreligger det regler. Reglene skaper en separat ”verden” og derved en avstand fra den virkelige verden. Jo mer komplekse reglene er, jo lenger er det mulig å være fri. Den spesialiserte leken har allikevel flere likheter med spesialisert arbeid: De som leker holder gjerne på noen år, de utvikler virksomheten i bestemte retninger, de blir kyndige på sine områder og de identifiserer seg med det de gjør. Den spesialiserte leken kan derfor studeres som en slags karriere. Av aktiviteter som Kjølørød (2003) studerer som spesialisert lek finner vi blant annet forskjellige former for samlervirksomhet, backpackerturisme og fjellklatring. Personen som holder på med den bestemte aktiviteten spesialiserer seg over tid, derav spesialisert lek. De bygger opp kompetanse innenfor et begrenset område, og definerer oppgaver mer presist etter hvert som de får mer kunnskap og når utfordringer på et høyere nivå (Kjølørød, 2002:3).

Et felles kjennetegn er at det eksisterer en form for serialitet; en seriestructur oppstår fordi personen holder på med den samme aktiviteten over et lengre tidsrom. Utøveren holder serien sammen, trekker linjer gjennom det som er gjort og legger planer for det som skal skje. Gjennom fremstøt med spesifikke mål, fylles tomrommene i kjeden. Fremstøtene er actionpregede i Goffman sin forstand (Kjølørød, 2003:466). De har konsekvenser, og utfallet er gjerne helt eller delvis usikkert før man begynner. Hver action er en del av en lengre kjede, og hensikten er en bestemt utvikling. Et vellykket fremstøt dokumenterer kunnskap, mot, utholdenhet eller andre høyt verdsatte egenskaper (Kjølørød, 2002:4). Seriestructuren gir grunnlag for læring og for eksperimentering med uttrykk. Kunnskaper, ferdigheter og relasjonskompetanse er viktige faktorer for å fylle hullene i kjeden. For å delta kreves altså vilje til å ta kalkulererte sjanser i øyeblikket og vilje til å bygge opp langsiktig kunnskap (Kjølørød, 2002:5).

Det er nærliggende å fremstille denne typen lek som spesialisert, da de gjerne avgrenser seg og bygger opp kunnskap for å komme seg videre. Aktiviteten får retning og oppgavene blir mer presist definert (Kjølørød, 2002; 2003; 2004). I de fleste aktiviteter er de første rundene relativt enkle og mange henger med. Ved å stille tilleggskrav blir det mer krevende og utfordringer på et høyere nivå oppstår. Seriestructuren letter spesialiseringsvalgene og inngir ambisjon. Seriestructuren gjør også at ambisjonene må øke for at man ikke skal falle av når oppgavene blir mer komplekse. Hva som er det rette nivået av action bestemmes av en løpende tilpasning mellom utfordringer og justering av ambisjonsnivået. For mye action i forhold til ambisjoner fører til press, ved for lite action blir det kjedelig. Det oppstår beslutningspunkter hvor personen må bestemme seg for å fortsette eller å slutte.

Seriestructuren nærer mest motivasjon rundt midten av en definert kjede, det er gjerne der suget av fremdrift er størst. Ved å se på en aktivitet som en spesialisert lek kan vi studere den som stadier i en karriere; fra de begynner å lære seg det grunnleggende, til de utvikler et avansert forhold til belastningene og tilfredsstillende aktiviteten gir (Kjølørød, 2003:460). Å se på forholdet til aktiviteten som en karriere vektlegger betydningen av den langsiktige utviklingen, ønsket om å bli bedre som en drivkraft i seg selv.

Hva er det spesialisert lek kan gi

Det er krevende å henge med, deltakerne tar på seg arbeidsbelastninger, stress og mulige tap i håp om å oppnå noe av verdi. Kostnadene er felles, men de ulike aktivitetene har også felles gevinster. En av dem er adgangen til og beherskelsen av en form for kommunikasjon på egne premisser med stor uttrykkskraft (Kjølørød, 2004:8). Kommunikasjonen og uttrykkskraften kommer av sterk involvering i leken, noe som gir energier til utviklingen av signifikante metaforer. Leken får gradvis disiplinerende trekk og en dypere mening for personen. For dem som henger med blir båndet mellom personen og aktiviteten gradvis sterkere (Kjølørød, 2004:9). Når det gjelder samlere peker Kjølørød på at folk begynner å lese seg selv inn i sin samling etter at de har fått tak i bestemte objekter og lært hvordan de skal få tak i og klassifisere dem, begynt å tilskrive sosiale og personlige meninger til hendinger og artefakter, og utviklet en smak for de mange praktiske detaljene. Selv om aktivitetene er avgrensede og regelstyrte, finnes det mange uttryksmuligheter, og deltagerne utforsker noen av disse gjennom mer eller mindre intensivt engasjement. De leter for å finne sitt forhold og det uttrykket de vil gi gjennom leken. I leken kan utøverne abstrahere elementer fra det virkelige livet. Brokker av virkeligheten kan fremstilles på en annen, men likevel relevant måte. De kan

finne markører i leken som er betegnende utenfor lekens grenser. Tilbakemeldingen til selvet kan ses som en variant av Cooley's (1902) "looking-glass-self", det selvet personen opplever gjennom andres reaksjoner. Gjennom utfoldelse i den spesialiserte leken finner deltakerne et rom de kan fylle med handlinger og budskap (Kjølsrød, 2004:13). Aktiviteten gir mulighet til å eksperimentere fordi den er frikoblet fra hverdagens forventninger. Refleksjoner og fortellinger kan derfor utformes på egne premisser. Gjennom en aktivitet og et bestemt uttrykk kan de gi en motvekt til sider ved deres personlighet som blir fremhevet på andre områder, for eksempel i arbeidslivet. Kjølsrød fremhever en kvinne i et mannsdominert miljø, som har en feminin markør gjennom sin samling på dukker og en mannlig sjef som gjennom sin samling av flasker kan fremheve sin lekne side og dermed fremstå som menneskelig. Motvekten til omgivelsenes krav kan bidra til en beskyttelse og oppbygning av egen individualitet. Individualiteten må formes i stadige konfrontasjoner med ytre krefter (Kjølsrød, 2002:8). Utøverne møter Taylors (1998) autentisitetsforventninger, det vil si at de forsøker å forme sitt liv i lys av et ideal om å være tro mot seg selv (Kjølsrød, 2004:17). De aktive plasserer gjerne sin spesialiserte lek høyt på listen over viktige fortellinger om selvet. En identitet som er bearbeidet og fremhevet i lek er spesiell, fordi den er selvvalgt og dermed lett danner grunnlag for selvbekreftende fortellinger.

Aktørene kan altså gjennom den spesialiserte leken produsere tolkninger og justere inntrykk. Ved å ta utgangspunkt i spesialisert lek vil jeg i analysen se på hvordan spillkarrieren utvikler seg, om de over tid spesialiserer seg og hva poker betyr for dem. Dersom forholdet til nettpoker kan betraktes som en spesialisert lek viser dette at også amatører, i tillegg til profesjonelle spillere, kan ha et dedikert forhold til spillet og legge ned mye energi i å utvikle ferdigheter. En forståelse av hvilket forhold dedikerte amatører har til nettpoker vil også være av betydning for forskere som studerer andre grupper spillere, gjennom å fremheve likheter og forskjeller mellom spillere med ulikt engasjement. Jeg skal nå over til oppgavens siste teoriområde og ta for meg det sosiale ved bruk av internett.

Det sosiale aspektet

Å kommentere endringer i og verdien av ulike sosiale relasjoner, er vanskelig i en tid hvor ny teknologi endrer våre måter å være i kontakt med hverandre. I utgangspunktet er det grunn til å føye nettpoker inn blant de aktiviteter som trekker oss bort fra deltagelse i samfunnet og bort fra familien, en utvikling som bekymrer Putnam (2001). Han er bekymret fordi folk gjør

stadig mer alene, en utvikling som resulterer i at støtten og tilknytningen til samfunnet blir svakere. Vi skal her se at de sosiale effektene av ny teknologi og nye kommunikasjonsmåter er komplekse og vanskelige å måle. Nettpoker har ikke nødvendigvis ensidig negative innvirkninger på utøvernes sosiale kapital.

"Playing alone" - utvikling mot mer meg og mindre oss?

Enkelte forskere ser mulighetene ny teknologi gir til å være sosiale, mens enkelte andre ser farene. Muligheter kommer av at det blir lettere å få informasjon og holde kontakt med et større nettverk, mens faren er at man kan redusere kontakten med de som står oss nære. Manuell Castells (2001) fokuserer hovedsakelig på mulighetene internett har ved at nettverkets egenskaper kan utnyttes. Han påpeker samtidig at ikke all nettbruk er sosial. Ny teknologi fører til mer egosentrerte nettverk av interesser, mot mer "meg" og mindre "oss". Internett gjør det enklere for den enkelte å danne sin "portefølje av sosiale aktiviteter" (Castells, 2001:132). Videre konkurrerer nettbruk med den tiden som er tilgjengelig for familie og venner. Putnam (2001:101) ringer i varselklokkene fordi folk i USA gjør mindre ting sammen og de gjør også mindre sammen som en familie. Det er en tydelig tendens til at tid brukt på observering går opp, blant annet tv og internett, mens det å gjøre ting selv går ned (Putnam, 2001:114). Sosiale handlinger er viktige. Å være mye sammen gjør at personer føler seg forpliktet til å hjelpe hverandre.

Putnam (2001:21) fremhever at det viktigste er at folk er sammen, ikke hva de er sammen om. Det utvikles sterke bånd mellom personer som er mye sammen, bånd som fører til en form for gjensidig tillitt og tilknytning. Tittelen "Bowling alone" (Putnam, 2001) er hentet fra en situasjon i en bowlingklubb hvor to personer som spiller reglemessig snakker sammen, den ene forteller at han trenger en ny nyre, den andre sier at han kan donere en hvis den passer. Hadde ikke disse spilt regelmessig sammen i den samme klubben, ville ikke samtalen funnet sted og heller ikke bindingen mellom de to personene. Positive følger av at folk er sammen er felles støtte, samarbeid, tillit og institusjonell effektivitet. Han fremhever derfor det å spille kort som en viktig sosial handling. Bånd knyttes mellom spillerne, og de får også muligheten til å snakke om ting som opptar dem når de møtes. Mange "mikrobidrag" til samfunnsorganiseringen kan komme under et slag kort. Kortspill i USA føyer seg inn i rekken av aktiviteter som synker i utbredelse. På midten av 1970-tallet spilte nær førti prosent av alle voksne amerikanere kort minst en gang i måneden. Fra begynnelsen av 1980-tallet til sent på

1990-tallet ble kortspill i Amerika halvert²¹. Ifølge Putnam (2001:104) spilles en økende andel kortspill på gamlehjem. Kortspill var bokstavelig talt i ferd med å dø ut før pokerbølgen kom. Putnam ga ut "Bowling alone" i 2001, og poker ble for alvor populært i USA i 2003. Putnam (2001:104) har notert seg at bridge også spilles online. Han har uformelt observert online bridge, og han har lagt merke til at spillerne helt og holdent er fokusert på spillet. Det er veldig lite sosial "small talk", noe som gjør nettspill ulikt spillsituasjonen i tradisjonelle sosiale kortspill (Putnam, 2001:104). Stemmer denne observasjonen vil det ha negative konsekvenser for sosial kapital dersom sosialt spill live blir erstattet av mer asosial nettspill.

Uenighet mellom forskere

Quan-Haase og Wellman (2002:2) er kritiske til Putnam sine funn og tolkninger. De fremhever at nye måter å sosialisere på fordrer nye måter å konseptualisere og måle det sosiale (Quan-Haase & Wellman, 2002:11);

"The fact that people are not interacting in visible public spaces does not mean that they are in isolation. They may be going online to create new online worlds, using instant messaging to chat with old and new friends, visiting online communities, or playing multi-user games. The Internet makes it necessary to redefine our understanding of what social capital is."

I rapporten med den Granovetterske tittelen "The strenght of Internet ties" viser Wellman, Boase, Horrigan og Rainie (2006) hvordan svake bånd er viktige for å få hjelp gjennom sitt nettverk ved bruk av internett. Lenge før internett pekte Granovetter (1973:1371) på verdien av svake bånd;

"Those to whom we are weakly tied are more likely to move in circles different from our own and will thus have access to information different from that which we receive."

Det har vært mye usikkerhet knyttet til hvordan internett ville påvirke samfunnet og enkeltindividet. I og med at fenomenet er så nytt har det vært mye synsing basert på heller tynne datagrunnlag, en type forskning som Castells (2001) kaller for "armchair research". "The strenght of Internet ties" er en stor undersøkelse som bygger på et omfattende datagrunnlag. Forskerne finner i denne studien at internett gjør det lettere å holde kontakt med

²¹ Målt ved gjennomsnittlig antall ganger voksne amerikanere spilte kort per år, fra 16- til 8 ganger (1981-1999)

et stort nettverk (svake bånd) og lettere å søke etter informasjon. Det mest interessante i denne sammenhengen er forholdet mellom elektronisk og andre former for kommunikasjon. De fremhever en ”media-multiplexity”, det vil si jo mer kontakt folk har på e-post, jo mer kontakt har de per telefon og ansikt til ansikt. E-post fortrenger ikke andre former for kommunikasjon. De peker på at internett sannsynligvis har ført til at amerikanere er mer i kontakt med hverandre enn de var før. Dette er dog et komplekst felt, da måten begrepet sosial kapital konseptualiseres og måles påvirker hvordan man ser på forholdet mellom nye teknologier og det sosiale. ”..we are entering, full speed, the Internet Galaxy in a state of informed bewilderment”, sier Castells (2001:4) om de sosiale og økonomiske virkningene av internett.

Quan-Haase og Wellman (2002:9) fremhever internett som en kameleon, på grunn av de raske og uforutsigbare endringene i både innhold og bruk. De foreslår derfor at ressurser settes inn mot å forstå enkelte målgrupper eller spesifikke bruksområder. I denne masteroppgaven gjøres akkurat dette ved å se på de sosiale sidene for aktive nettpokerspillere. Komplexiteten i forhold til operasjonalisering og måling av sosial kapital, gjør at begrepet ikke benyttes i denne studien. Først og fremst er sammenhengen mellom live- og nettpoker sammensatt. I det innledende kapitlet så vi hvordan større liveturneringer har vokst i omfang som følge av muligheten for å kvalifisere seg gjennom nettpokerturneringer. Det sosiale er likevel interessant å studere, med tanke på knytning til aktiviteten og utviklingen av en spillkarriere. Et sosialt miljø kan være viktig for deres utvikling som nettpokerspillere. Et livepokermiljø kan være viktig for deres utvikling og motivasjon for å spille på nett. Da veldig mange spiller nettpoker, er det gode muligheter for å utvikle et miljø både på nett og live. På nett kan de være sosiale gjennom å følge med på venner som spiller (”raile”). De kan også chatte med pokervenner, for eksempel på messenger tjenester som MSN (Sandvik, 2006). De kan også delta i diskusjoner og legge ut innlegg på pokerforum på internett. På den annen side er ikke et miljø nødvendig for å spille nettpoker. Det er mulig å selv lære av bøker, studere pokerforum på internett og utvikle seg gjennom egne erfaringer. En mulighet er at spillerne er verdsetter det sosiale i forbindelse med livespill og spillingen i seg selv på nett. Putnam (2001) fremhever kortspill live som en sosial aktivitet og kortspill på nett som oppgavefokusert, og det er spennende å undersøke om denne antagelsen gjelder for de dedikerte nettpokerspillerne. Aktiviteten er asosial i den forstand at den kan ta spillerne bort fra andre sosiale situasjoner og forpliktelser, spesielt med tanke på dem man bor sammen med. Nettpoker trenger ikke være i konflikt med andre sosiale situasjoner, ”pokertid” kan erstatte andre asosiale aktiviteter, for eksempel TV-titting eller andre spill. Det er en tydelig

trend at tv-titting blant de yngre målgruppene går ned, samtidig med at nettbruk går markant opp (Aftenposten, 6.08.07).

Oppgavens forskningsspørsmål

Analysen er strukturert rundt oppgavens tre teoriområder og er inndelt i tre kapitler som følger strukturen i dette teorikapittelet. Først analyseres spillsituasjonen med et fokus på action (kapittel 5), så spillkarrieren hvor det vurderes om det er passende å bruke spesialisert lek perspektivet (kapittel 6) og til slutt det sosiale aspektet ved poker (kapittel 7).

Analyse av spillsituasjonen (kapittel 5)

Robert Prus (2005) peker på at spillere har ulike motiver for å spille på forskjellige tidspunkter. Goffman (1967) fremhever at det finnes flere motiver for å spille, allikevel trekker han frem noen sentrale elementer ved spillsituasjonen, spesielt muligheten for å oppleve action og fremvise karaktereregenskaper. Ved å fokusere på betydningen av action i spillsituasjonen benyttes Goffman sin teori på et spill i et nytt medium (internett). Analysen i kapittel 5 er altså sentrert rundt spillsituasjonen og forskningsspørsmålet:

- I hvilken grad er det action i spillsituasjonen?

Analyse av spillkarrieren (kapittel 6)

For å studere om forholdet til nettpoker kan betraktes som spesialisert lek vil det i undersøkelsen bli fokusert på deres introduksjon for nettpoker, hvordan de lærte seg det grunnleggende og utviklingen siden de startet. Betydningen av et sosialt miljø for læring og utvikling, samt deres tidligere erfaring med spill og pengespill vil også bli belyst. I et spesialisert lek perspektiv er det også viktig å fokusere på hva poker betyr for dem og hvordan de kombinerer spillingen med livet ellers, dette behandles i kapittel 7 om de sosiale sidene. Her i kapittel 6 søker jeg å besvare følgende to overordnede forskningsspørsmål:

- Kan forholdet de har til nettpoker ses på som en spesialisert lek?
- Er det sannsynlig at nettpoker vil være deres spesialiserte lek også i fremtiden?

Analyse av de sosiale sidene (kapittel 7)

Det er rimelig å anta at nettpoker føyer seg inn i rekken av asosiale aktiviteter som Putnam (2001) mener trekker deltagerne bort fra samvær med andre. Putnam har som nevnt, uformelt observert bridge og kommet frem til at nettspillingen er oppgavefokuseret og meget asosial i forhold livespill. For å vurdere det sosiale må livepoker også inkluderes. Det sosiale belyses gjennom følgende tre forskningsspørsmål:

- Hvordan er de sosiale mens de er på nett?
- Har andre spillere vært viktige for deres utvikling og tilknytning til poker?
- Hvordan kombinerer de pokerspillingen med andre forpliktelser?

Det neste kapittelet er metode. Jeg vil der vise hvordan jeg har gått frem for å besvare forskningsspørsmålene. Det har vært viktig å være åpen i møte med feltet i og med at det er et nytt fenomen og lite forskning foreligger. Intervjuene er gjennomført slik at de gir rom for å ta inn også sammenhenger som ikke er direkte relatert til forskningsspørsmålene.

Kapittel 4: Metode

”The people who denigrate lottery players are like 10-year-olds who are disgusted by the idea of sex: they are numb to its pleasures, so they say it’s not rational”

Utsagnet over kommer fra professor Lloyd Cohen ved George Mason University i Virginia (New York Times, 11.03.07). Cohen sikter til at avhengighetsforskere og økonomer sliter med å forklare hvorfor folk spiller. Han hevder mange har et moralsk syn på pengespill som preger hvordan det oppfattes. Ifølge ham skyldes dette mangelfull forståelse, fordi pengespill ofte studeres fra et distansert ståsted, uten egen erfaring. Robert Prus (2005) er også kritisk til å gå inn i feltet med for sterke forhåndsdefinerte antagelser. For å forstå spillernes forhold til gambling etterlyser han detaljerte etnografiske studier, med lengre feltperioder. Dette etterlyses som et alternativ til studier som leter etter korrelerende faktorer og variabler gjennom å stille spørsmål av typen ”hvorfor”, ”hva skyldes” og ”hva forårsaker” (Prus, 2005:2). Ifølge ham går mange forskere inn i feltet med spørsmål som ikke nødvendigvis er relevante. Prus fremhever at man må studere hvordan folk virkelig engasjerer seg i en aktivitet, med et fokus på hva de faktisk gjør og hvordan de utfører aktivitetene. I kontrast til de som reduserer gambling til et sett av psykiske, psykososiale og sosialt strukturerende faktorer, foreslår Prus derfor at gambling studeres som en meningsfull aktivitet.

I denne oppgaven studeres aktive nettpokerspillere sitt forhold til spillet og betydningen det har for dem. En etnografisk studie med en lengre feltperiode har ikke vært et tilgjengelig alternativ av praktiske og ressursmessige hensyn. For å få et innblikk i enkeltspillere sitt forhold til nettpoker har jeg valgt personlige samtaleintervjuer som metode. I tillegg har jeg observert poker både på nett og live. For å bli kjent med feltet har jeg også sett pokerprogrammer på TV, utforsket pokersider og pokerforum på internett, lest pokermagasiner og pokerbøker. Jeg har også fulgt med på samfunnsdebatten om poker, primært i aviser. I media er det steile fronter som står mot hverandre; de som vil legalisere aktiviteten mot de som vil forby nettpoker. Det virker også som om PR-byråer er aktive og

jobber for pokersidene²². Anita Borch (2006) har undersøkt fremstillingen av pengespill i media, hun viser at nettpoker har fått variert og stor dekning i media.

I denne oppgaven anvendes teorier som kan benyttes på flere fritidsinteresser og spill. Ut ifra disse teoriene har det blitt formulert noen overordnede forskningsspørsmål. Det generelle fremfor det spissede i både teorivalg og forskningsdesign skyldes to forhold: For det første er nettpoker et nytt fenomen, derfor foreligger lite forskning. For det andre gir eksisterende forskning på gambling få retningslinjer, i og med at de fleste studiene fokuserer på spilleproblemer. I denne undersøkelsen holdes muligheten åpen for å rette oppmerksomheten mot interessante sammenhenger og uventede funn. Undersøkelsen er teoriladet, men ikke teoristyr. Fleksibiliteten til å justere fokus etter hvert, og bygge inn nye elementer når de dukker opp, er en av fordelene ved kvalitativ forskning (Widerberg, 2001:32).

Egne erfaringer med poker

Jeg har utført et forprosjekt hvor jeg har skrevet ned mine tanker rundt poker og min egen pokerhistorie. Et slikt arbeid kan være til hjelp for å klargjøre forholdet til aktiviteten som studeres, for å bedre forstå sin spontanitet og hvorfor man stiller bestemte spørsmål (Fog, 2004:33). For at leseren skal vite hvem jeg er ”som spiller”, forteller jeg her om noen av mine pokererfaringer. Det er viktig å påpeke at jeg ikke er og har heller ikke tidligere vært en aktiv pokerspiller. Jeg har heller ingen kontakt med kommersielle aktører innen bransjen. I enkelte studier som ikke er imot poker og pengespill har jeg savnet en slik avklaring av forskeren sitt forhold til aktiviteten som studeres. Selv om jeg ikke er en dedikert spiller, har jeg likevel alltid vært fascinert av poker. For meg har poker alltid vært sosialt og spennende. Jeg har så lenge jeg kan huske spilt sporadisk ”Five card draw”. Dette var tidligere den vanligste pokervarianten, hvor man har fem kort på hånden og ingen felleskort. Poker var ikke for meg noe annet enn sosial moro²³.

Deltagende observasjon av Texas Hold'em, live- og på nett

Som nevnt tidligere ble jeg introdusert for Texas Hold'em sommeren 2005. Live har jeg spilt Texas Hold'em primært på hytteturer og i ferier²⁴. På pokerklubb har jeg spilt én gang. Med

²² Jeg har selv blitt kontaktet av et PR-byrå som jobbet for en av de største pokersidene på det norske markedet.

²³ Det var ved introduksjonen til Texas Hold'em mine informanter fikk et dedikert forhold til poker, og jeg vil derfor her kun fokusere på min spillhistorie hva denne pokervarianten angår.

²⁴ Jeg antar at det totalt dreier seg om en rundt tjue pokerkvelder over en toårsperiode.

dedikerte spillere har jeg deltatt på fire pokerkvelder etter sommeren 2005. Jeg har aldri spilt poker på kasino. For å få førstehåndserfaring med nettpoker opprettet jeg en pokerkonto høsten 2005. Fra september til desember det året spilte jeg en del på nettet, totalt tapte jeg 650 kr. For å få et innblikk i og forståelse av spillet var det nødvendig å ha spilt noe selv. Jeg sluttet å spille fordi den opprinnelige spenningen og fascinasjonen for nettpoker forsvant for mitt vedkommende. Nettpoker tok for mye tid i forhold til hva det gav. Jeg måtte bestemme meg for å enten utvikle meg som spiller eller å slutte, og jeg valgte det siste. Mine informanter har kommet over de tidlige hindringene og fortsatt å spille ved det beslutningspunktet hvor jeg sluttet. Det var også naturlig å slutte etter å ha blitt kjent med spillet, i og med at jeg vurderte å skrive en masteroppgave om nettpoker og ikke ønsket å bli involvert i feltet. Tidlig høsten 2007 opprettet jeg igjen en konto på et pokersted, denne gangen der hvor flere av informantene mine spilte, for å undersøke om det var noe som var blitt oversett eller noe som det burde fokuseres nærmere på. Etter at et førsteutkast forelå vurderte jeg farene for å bli ”feltblind”²⁵ som lave. Jeg har observert noe, men skulle gjerne observert mer. De deltagende observasjonene har ikke kommet til noe metningspunkt, spesielt har forskjellene og likhetene mellom live- og nettpoker kommet tydeligere frem etter å ha spilt live. En viktig begrensende faktor er at deltagende observasjon koster, i det minste hvis du som nybegynner spiller mot meget erfarne spillere. Selv om det ikke spilles om store summer blir mange bekket små en stor å.

Forhold til feltet som forsker

I alt feltarbeid må forholdet mellom nærhet og distanse problematiseres, og i hvilke tilfeller man skal etterstrebe hva. I dette prosjektet har det vært et mål å forstå kunnskapselementet, ha et kjennskap til nettpoker og kunne dele av ”pokerspråket”. Disse forholdene har blitt balansert opp mot å ikke bli for dedikert og engasjert i feltet. Det er viktig som forsker å være klar over farene ved å bli for engasjert, for ved å bli for involvert er det fare for å bli feltblind. Feltblind (”go native”) innebærer at forskeren blir for tett knyttet til feltet gjennom sin identifikasjon med de som studeres (Silverman, 2001:58). Det er da en fare for at forskeren ikke klarer å løfte analysen utover det trivielle og selvfølgelige (Album, 1996:241). Forholdet mellom å forstå, samtidig som man beholder en konstruktiv distanse, har vært en kontinuerlig avveining. Det er min overbevisning at denne studien ville vært vanskelig å gjennomføre som distansert forsker uten kjennskap til poker. Kontakten med miljøet og innpass ville vært

²⁵ Definisjon følger i neste avsnitt

dårligere og det ville ha redusert datarikdommen. Erfaringene med en mellomposisjon har vært positive.

Praktisk gjennomføring og presentasjon av utvalget

Rekruttering av informanter

Informanter er rekruttert via pokerforumet wsop.nu på internett, gjennom kontakter i pokermiljøet og ved å fortelle om oppgaven i sosiale sammenhenger. Jeg kjente ingen av de intervjuede i forkant av undersøkelsen. Et mål med rekrutteringen var å komme i kontakt med personer fra ulike miljøer. Bekjente pokerspillere har fungert som diskusjonspartnere, men ikke som intervjuobjekter.

I utvelgelsen av informanter ble det søkt etter spillere som hadde spilt nettpoker over en lengre periode, uten å ha utviklet et pengespillproblem (se appendiks). Det ble ikke søkt etter informanter som var like på demografiske kriterier; kjønn, alder og utdannelsesbakgrunn var ikke spesifisert i utvalgskriteriene. Det har i alt blitt gjennomført elleve intervjuer, ti er benyttet i den videre databearbeidingsfasen. Årsaken til at et intervju er utelatt er at han slik jeg vurderte det spiller for mye og om for stor del av sine tilgjengelige midler. Forbruk varierer etter hvordan det går med pokerspillingen. Dette illustrerer at det kan være problematisk å overlate til spilleren selv å bedømme om de har et problematisk forhold til spillet.

Presentasjon av utvalget

Den første rekrutteringen ble foretatt gjennom en henvendelse på pokerforumet wsop.nu, det dominerende pokerforumet i Norge. Herifra ble fem informanter rekruttert, en ble forhindret fra å møte, og fire spillere ble derfor intervjuet. Én spiller er som nevnt utelatt i materialet, som følge av for høy involvering. Fra pokerforumet er tre benyttet i den videre analyseprosessen.

Videre er fire av informantene opprinnelig fra et studentmiljø og pokerklubben i tilknytning til dette (heretter "Pokerklubben"). Disse har jeg kommet i kontakt med gjennom en venn av

en bekjent. Disse ble kontaktet og presentert for vervingskriteriene. Den første intervjuede fra dette miljøet satte meg så i kontakt med ytterligere to spillere som kommer fra det samme pokermiljøet. Fire personer ble rekruttert og fire intervjuer gjennomført fra dette miljøet. Samtlige er benyttet som datagrunnlag i analysen.

Utvalget består ytterligere av tre pokerspillere. To av dem kom jeg i kontakt med gjennom en kontakt i pokermiljøet. Den siste intervjuede kom jeg i kontakt med ved en tilfeldighet. Totalt er altså elleve personer blitt intervjuet, ti av intervjuene er benyttet i analyseprosessen.

Utvalget består av 3 kvinner og 7 menn. I alder varierer de fra begynnelsen av tjuårene til begynnelsen av førtiårene. 7 bor i Oslo og 3 bor 1-1,5 time utenfor Oslo.

Utdannelsesbakgrunnen varierer fra yrkesskole til hovedfag. De svarer til utvalgskriteriene ved at de har spilt nettpoker over en lengre periode (minimum to år) og at ikke har et pengespillproblem. Selv om kriteriene fokuserte på forholdet til aktiviteten, forventet jeg å få menn i tjuårene. Utvalget er derfor mer heterogent enn forventet. Variasjonen i demografiske kjennetegn var et interessant funn som utfordret mine forestillinger om ”hvem nettpokerspilleren er”. To av spillerne er mer periodespillere enn faste ukentlige spillere, de spiller ikke så jevnlig som utvalgskriteriene i utgangspunktet forutsatte. Disse spillerne skulle ønske at de kunne spilt mer regelmessig. De er aktive spillere, selv om spillingen mer foregår i raptuser. Løsningen med selvdefineringen av hva som er et ”ikke pengespillproblem” fungerte i all hovedsak. Spillerne er gitt kallenavn, i analysen heter de: Åge, Bård, Dina, Fred, Geir, Rita, Nils, Alf, Ed og Åse.

Det er stor variasjon i utvalget i hvordan de er som pokerspillere og hva poker betyr for dem. For Ed og Åse er poker underholdende tidsfordriv. De spiller for å ha det gøy og for å oppleve spenning. Begge vet at de kunne gjort det bedre økonomisk velge andre spillformer²⁶ og ved å spille annerledes. Begge spiller poker i perioder, fremfor regelmessig over tid. For Ed og Åse er det spillopplevelsen der og da som er viktig.

For andre spillere står en langsiktig utvikling sentralt. Blant disse spillerne finner vi Nils og Alf. Disse spillerne er opptatt av å spille fornuftig og ta så rasjonelle valg som mulig. De

²⁶ Det finnes en rekke forskjellige spilltyper innen Texas Hold'em på nett. Hovedskillet er mellom cash og turneringer. Videre er det forskjeller i budregler og antall spillere per bord. For en utdypning se appendiks.

utvikler regler for sitt spill og har funnet et bestemt type spill²⁷ og et innsatsnivå hvor de gjør det bra. De bygger stein på stein og drivkraften er på lang sikt å kunne gå opp i nivå. Begge disse spiller poker svært regelmessig.

Åge, Dina, Fred og Geir er i en slags mellomposisjon hva langsiktig utvikling og spillopplevelsen i øyeblikket angår. Spesielt fremtredende er det for Åge, Dina og Fred at de søker motspillere med et minimum av ferdigheter for at de skal kunne spille med handlingsrom. Forskjeller i hvordan de forholder seg til spillet danner utgangspunkt for en inndeling av spillerne i ulike spillertyper i analysen.

I tillegg til store variasjoner i spillestil og hvordan de forholder seg til nettpoker er det også variasjoner i hvilken plass poker har i deres sosiale liv. For enkelte som Alf og Ed er nettpoker ”deres egen aktivitet”, det sosiale er ikke fremtredende på noen måte. Noen, som Bård og Fred, har utstrakt kontakt med andre pokerspillere på internett. For blant annet Åse, Åge, Geir og Rita står livepoker sentralt. Hvordan det sosiale påvirker deres forhold til poker og deres utvikling som spiller behandles i et eget analysekapittel. Felles for alle unntatt én er at knytningen til et pokermiljø har vært viktige for deres forhold til poker.

Intervjukontekst

Av intervjuene har fire blitt gjennomført på kollokvierom på Blindern og seks gjennomført hjemme hos informantene. Muligheten for å kontrollere omgivelsene med tanke på å benytte opptaksutstyr har vært en fordel ved å gjennomføre intervjuene på Blindern. Å se deres hjemlige omgivelser ga tilleggsinformasjon og et rikere bilde. Et par ”hjemme hos” intervjuer har gitt intervjuobjektet informasjonstråder vi har tatt utgangspunkt i. For eksempel ved at de har illustrert på pc’en eller snakket om pokerlag de har hatt hjemme hos seg selv. Bakgrunnsstøy har i enkelte tilfeller gjort jobben med å transkribere intervjuene vanskeligere. I et tilfelle vurderte jeg det som ikke mulig å ta opp intervjuet, da informanten hadde ansvaret for to mindre barn samtidig som intervjuet foregikk. Ved et intervju fungerte ikke opptaksutstyret, denne feilen ble ikke oppdaget før mot slutten av intervjuet²⁸. De resterende intervjuene har blitt transkribert.

²⁷ Alf spiller for eksempel i all hovedsak Texas Hold’em sit and go turneringer, med ni deltagere, no limit. Nils spiller Texas Hold’em cash game, no limit, short handed.

²⁸ Mot slutten av dette intervjuet, etter at vi visste at det ikke hadde kommet på bånd, gikk vi grundig igjennom hva vi hadde snakket om. Like etter intervjuet ble det skrevet et utfyllende sammendrag.

Intervjurelasjon

Utvalget består av personer med ulik alder, kjønn og utdannelsesbakgrunn. Kontakten med informanten har så vidt jeg kan vurdere ikke noen systematisk sammenheng med intervjurelasjonen, det vil si likhet og ulikhet mellom meg som forsker og informanten hva demografiske kjennetegn angår. Hvilket nummer i rekken intervjuet var, hvor det ble gjennomført, personkjemi og dagsform var derimot av betydning. I de fleste intervjuene var det jevnt over god kontakt og flyt.

Gjennomføring av intervjuene

Fordi intervjuer er et håndverk bør man gjennomføre prøveintervjuer, og etter disse bør man gå igjennom hva som gikk bra og dårlig (Widerberg, 2001:90). Før denne undersøkelsen startet ble det derfor gjennomført to prøveintervjuer. Egen atferd i intervjusituasjonen og hvordan spørsmålene fungerte ble evaluert. I det første prøveintervjuet snakket jeg med en som lever av å spille poker. Det andre prøveintervjuet ble gjennomført med en spiller som nylig hadde begynt. Begge prøveintervjuene ble gjennomført med bekjente.

Etter disse to prøveintervjuene startet intervjuene med de rekrutterte informantene. Intervjuene begynte med å takke informanten for deltagelsen. Informantene ble så fortalt litt om forskingsprosjektet, samt temaområdene det ville bli fokusert på. Deretter spurte jeg om tillatelse til å benytte meg av båndopptager. En utførlig presentasjon av prosjektet virker tillitsvekkende og det er beroligende for deltagerne å vite hva intervjuet skal handle om (Widerberg, 2001:83). I forkant av intervjuet fikk jeg også inn svarslippen fra informantene hvor de skrev under på at de hadde fått informasjon om prosjektet og at de hadde akseptert å delta i undersøkelsen (Appendiks 1). I dette brevet går det også frem at undersøkelsen er meldt inn til Norsk Samfunnsvitenskapelig Datatjeneste A/S. Jeg tror denne informasjonen bidro til å gjøre informanten klar over at dette var et seriøst prosjekt.

I de første intervjuene var det lettere å holde en konstruktiv distanse. Jeg var geniunt nysgjerrig og uvitende. I mange tilfeller måtte jeg be informantene utdype og forklare, og informantene ble påminnet at de ikke kunne forvente å ta ting for gitt. Etter en stund ble det bedre flyt i intervjuene i og med at jeg bedre forstod hva de snakket om. Det ble da viktig å be

dem utdype og forklare enkelte ting for å få deres forståelse, selv om jeg kanskje visste hva som lå i uttrykket. Jeg søkte nærhet i begynnelsen for å få en flyt i intervjuene og distanse i de siste intervjuene slik at ting ikke skulle bli tatt for gitt. Det har vært en kontinuerlig avveining mellom hensynet til nærhet og distanse i intervjusituasjonen.

Det har vært et siktemål å stå fritt i intervjusituasjonen, og ikke på forhånd kategorisk definere hva som er sentralt. Ved å følge informantens beretning og hekte seg på, sikrer man seg at man får med de temaene som informanten ser på som mest sentrale og viktige (Widerberg, 2001:88). Intervjuguiden har ikke blitt fulgt slavisk, men sørget for at viktige områder blir belyst. I forholdet mellom teori og empiri, har teoriene dannet bakgrunnen. Uansett har man som forsker en teoretisk bakgrunn og et interessefelt som styrer oppmerksomheten, og det er forskeren som sørger for at samtalen foregår innenfor interesseområdet for studien. Teorier har vært strukturerende, da man trenger en god teoretisk bakgrunn for å se og bestemme hva som er interessant. I intervjuene har det vært et mål å unngå en teoretisk overstyring. Spørsmål har vært stilt ut ifra det konkrete og praktiske og ikke ut ifra de teoretiske begrepene. Widerbergs (2001:32) beskrivelse av forholdet mellom teori og empiri innenfor kvalitativ metode har påvirket gjennomføringen:

”Teori og metateori utgjør følgelig en mer eller mindre synlig bakgrunn for en kvalitativ forskningsdesign. Samtidig bør det understrekes at en av hensiktene - men ikke den eneste - med kvalitativ forskning er å utforske et nytt område eller et kjent område på en ny måte, å eksplorere. Og da kan en altfor teoristyrte angrepsmåte være mer et hinder enn en ressurs. Et poeng med kvalitativ forskning er at man er åpen også for det uventede og gir rom for at det blir artikulert. Det er jo fordi vi ikke vet, men ønsker å finne ut, at vi driver kvalitativ forskning”

Intervjuguiden har blitt benyttet før hvert intervju for å forbrede meg på hvilke temaer som skal belyses. Under intervjuet har guiden og opptaksutstyret også blitt benyttet for å markere en forskerrolle. Guiden har under intervjuet fungert som ”et sikkerhetsnett”, dersom det har vært dårlig flyt og vi har stått fast. Mot slutten av intervjuene har guiden blitt tatt frem for å forsikre at vi har vært igjennom de vesentlige temaområdene. I etterkant har guiden blitt vurdert og revidert med tanke på hvordan intervjuene hadde forløpt. Intervjuguiden ligger vedlagt i Appendiks 3.

Gjennomføring av analysen

De fleste intervjuene varte i cirka en time, noen litt kortere og noen litt lengre. Intervjuene ble transkribert like etter gjennomføringen, høyst tre dager etter. Å transkribere intervjuene så nært etter gjennomføringen førte til en kontinuerlig analyseprosess, og til at bildet av informanten satt ferskt i minnet. Tilfeldighetene ville det slik at jeg ikke hadde mulighet til å jobbe mer enn deltid med analysen den første måneden etter at intervjuene var utført. Likevel foregikk det en prosess ved at jeg tenkte mye på oppgaven og gjorde mange notater. Jeg fikk også anledning til å lese flittig igjennom de transkriberte utskriftene og ble godt kjent med datamaterialet.

Datamaterialet fikk altså tid til å modnes før jeg satte meg ned og skrev mitt første utkast til analyse. Widerberg (2001) anbefaler studenter å forsøke å gi datamaterialet man har produsert en sjanse før man ser det i lys av andre, noe hun har erfart at studenter sjelden tør å gjøre. Jeg ville forsøke å analysere materialet uten for mange styrende bindinger. Jeg skrev derfor en historie hvor jeg begynte med spillernes introduksjon for poker, deres læring og utvikling, dagens spillsituasjon og deres tanker om en fremtidig pokerkarriere. I denne fremstillingen forsøkte jeg å fremheve likheter og forskjeller mellom spillerne, hva gjelder for én og hva gjelder for flere. Selv om jeg i denne første fasen ikke gikk tilbake til teoretikerne, var de likevel med, i og med at undersøkelsen var utarbeidet med utgangspunkt i bestemte teorier.

Deretter gikk jeg tilbake til teorigrunnlaget for oppgaven og skrev den samme historien i en mer akademisk fremstillingsform. Spillhistoriene fikk fortsatt strukturere fremstillingen, men analysen ble annerledes i og med at jeg nå tok for meg hvordan det jeg hadde funnet stod i forhold til teoriene. Analysen var på dette stadium delt inn i to kapitler med spesialisert lek og action i det samme kapittelet og de sosiale aspektene i et eget.

I fremstillingsformen, hvor spillhistoriene styrte, var det mye som måtte leses mellom linjene og viktige poenger ble nevnt, men ikke fremhevet. Tre grep ble tatt. For det første ble spesialisert lek og action delt opp og behandlet i hvert sitt kapittel. For det andre endret jeg fremstillingsformen ved å ta for meg og besvare konkrete forskningsspørsmål. Begge disse grepene tvang meg til å gå dypere inn i teoriene og brakte analysen opp på et høyere plan. Det tredje grepet for å forbedre analysen var å fremstille portretter av to spillere. I hele prosessen har jeg hatt bilder av ti spillere i hodet (pluss intervjuutskrifter), dette har ikke leseren tilgang

til. Hvor rikt forholdet til poker kan være og hvor mange forskjellige uttryksmuligheter som finnes, kom ikke frem. Ved å fremstille portretter er det bedret noe på dette.

Til slutt vil jeg her påpeke at det er viktig å være klar over at datamaterialet er produsert, data samles ikke inn slik ”de er”. Silverman (2001:160) er kritisk til det forskerfremprovoserte og hvordan svarene ofte tolkes som ”autentiske”. Han (Silverman, 2001:159) deler kvalitative data inn i forskerfremprovoserte og naturlig forekommende. Intervjuet er forskerfremprovosert, situasjonen ville ikke funnet sted uten forskerens tilstedeværelse. Det hender at vi opplever svarene som mest autentiske når den intervjuede faktisk svarer etter et script. Observasjon og tekstanalyse er naturlig forekommende i den grad dataene eksisterer uavhengig av forskerens inngripen.

I tolkningen må man ta hensyn til hvordan dataene har blitt produsert. Posisjonering i forhold til diskurser, subjektive forståelser og gjenkalling av tidligere begivenheter er faktorer som bør vurderes. Det er informantenes subjektive forståelse forskeren får tilgang til, ikke hvordan ting var, men hvordan de husker og vil fortelle om sine opplevelser. Det virker som om poker er et samfunnsaktuelt tema og at spillerne ofte nok snakker om poker med pokerspillere og andre til at de posisjonerer seg i forhold til ”diskurser”. I Widerberg (2001:138) defineres diskurser som følger:

”Diskurs er en type metasamtale som inneholder strukturerte overbevisninger, rasjonaliseringer, logikker og kunnskapsformer som alle i et samfunn forholder seg til når de fatter beslutninger, argumenterer og prioriterer”

Jeg vil her kort trekke frem ”pengespill som problem” og ”god pokerspiller”, som to ”diskurser” jeg mener påvirker hvordan de forteller sin spillhistorie og sitt forhold til spillet. Først ”pengespill som problem”. Det virker som om spillerne er vant til å snakke med folk som er skeptisk til deres valg av fritidsaktivitet. Enkelte i utvalget påpeker også betydningen et miljø har for en slags sosial kontroll. Noen er tydelige på at de ikke vil ha noen med problematisk spillatferd i deres miljø. På grunn av fokuset på pengespillproblemer i media virker det som om de vil forsvare sin tidsbruk, sitt valg av hobby og argumentere for at det er problemfritt. ”Åse”, en av spillerne i utvalget, uttalte følgende:

”Hadde ikke poker vært et så hyperaktuelt tema som det er i dag hadde vi ikke fått så mange impulser om at poker er farlig. Spillere hadde ikke vært så bevisste på spillegalskap, det hadde mer vært vår kule greie som tilhører vår gjeng. Nå må folk mye mer hele tiden forsvare det de driver med”

Hun tror også at fokuset på spilleavhengighet er en viktig regulator for mange nettpokerspillere, også for de som ikke har et problem eller ligger i faresonen. Hun reflekterer videre over hvordan avhengighet også kan gå på tid. Selv om de gjør det bra og vinner kan man ha et spilleproblem. Poker kan også gå utover sosialt liv og gi helsemessige plager. Enkelte pokerspillere hun har møtt har vært veldig opptatt av å forklare at de ikke har et pengespillproblem. Hun tror at mange ville spilt mer poker dersom avhengighetsdiskursen ikke hadde vært så fremtredende.

Den andre ”diskursen” jeg hevder påvirker svarene i intervjuene er ”god pokerspiller”. I pokerlitteraturen (bøker, Internett, TV og andre medier) fremstilles et bilde av hva som kjennetegner en ”god pokerspiller”. I hvilken grad utsagn reflekterer posisjonering i forhold til en diskurs eller faktisitet er vanskelig å avgjøre. Kunnskap de har opparbeidet seg kan reflektere hvordan de spiller og ser på spillet, det trenger derfor ikke være noen motsetning mellom faktisitet og diskurs. Mange tilfeller er trolig verken ren diskursposisjonering eller faktisitet. Hvordan spillere forholder seg til ”diskursen” om å være ”god pokerspiller” ble jeg spesielt oppmerksom på da enkelte uttalte seg om ”tilt”. Forenklet er ”tilt” å bli brakt i ubalanse og derigjennom endre sitt spill. ”Tilt” oppstår gjerne ved å miste hodet etter et tap i en situasjon hvor du var stor favoritt til å vinne. Det innebærer ofte å by når du ikke bør by og spille et mer aggressivt spill enn normalt. ”Å gå mye på tilt” er ikke forenelig med å være ”god pokerspiller”. Flere spillere var påpasselige til å påpeke at de ikke gikk ”på skikkelig tilt”, ”at det var snikende tilfeller” eller ”ikke sånn tilt du leser om”. Mange sa at de nå er mye mer oppmerksomme på ”tilt” og flinkere til å unngå det enn tidligere. En posisjonering i forhold til en ”god pokerspiller” diskurs kan føre til at de fremstiller seg selv på en måte som avviker fra deres faktiske atferd.

Refleksjoner og veien videre

Av omtrent hundre tusen nettpokerspillere ligger intervjuer med ti aktive spillere til grunn for analysen. Som et første steg for å få en forståelse har det vært hensiktsmessig å utføre en

kvalitativ undersøkelse. Utvalget kunne gjerne vært større, men det har uansett vært stort nok til at jeg har kunnet peke på både interessante likheter og forskjeller mellom spillerne. Studien gir seg heller ikke ut for å være noe mer enn et første steg inn i et forholdsvis uoppråkket forskningsfelt.

All forskning utføres under rammebetingelser. I tillegg til det faglige må man ta hensyn til de begrensningene forskeren jobber under, som tid, budsjett og kunnskap (Ghauri & Grønhaug, 2002). Etske vurderingene må også gå igjennom som en rød tråd gjennom hele prosessen (Widerberg, 2001:166). For denne studien setter både tid og budsjett klare begrensninger. Det handler om å ta de beste metodiske valgene innenfor de rammene man arbeider under. Jeg anser metodevalget å være hensiktsmessig, da jeg studerer enkeltindividers forhold til spillet. Ved mer sjenerøse rammebetingelser ville jeg fulgt spillerne over tid. Å følge spillerne over tid gjennom ulike stadier i deres spillkarriere ville vært interessant med tanke på at spesialisert lek perspektivet benyttes. Det ville også vært interessant å se dem spille for så å intervju dem, spesielt med tanke på å studere action i spillsituasjonen. I enkelte situasjoner, spesielt med tanke på hvordan deres forhold til nettpoker påvirker relasjonen til signifikante andre har det også vært fristende å stille mer kritiske spørsmål. Dette er ikke gjort fordi jeg ikke ville få personene til å føle seg utlevert gjennom å stimulere til ”bekjennelser”. Det å få frem mer kan i noen tilfeller bryte med forskningsetiske retningslinjer (Widerberg, 2004:84). Dersom informanten lukker seg og føler at intervjueren er ute etter noe, har man et gyldighetsspørsmål dersom intervjuet blir brukt (Fog, 2004:150).

Nå følger oppgavens analysedel. Analysen er delt inn i tre deler som hver har sitt kapittel og følger den samme strukturen som i teorikapittelet; først action og karakteregenskaper så spesialisert lek og til slutt de sosiale aspektene.

Kapittel 5: Analyse av spillsituasjonen

I dette første analysekapittelet skal jeg studere spillsituasjonen. Jeg begynner med å sammenligne spillsituasjonen live og på nett, for å få frem det spesielle ved nettpoker. Det er noen vesentlige forskjeller som har betydning for action og ikke minst for fremvisning av karakteregenskaper. Deretter vil jeg peke på noen generelle utviklingstrekk som har hatt betydning for hvordan spillerne velger, oppfatter og oppfører seg i spillsituasjoner. Til slutt vil jeg vise hvordan spillerne velger ulike spillsituasjoner med tanke på hva de vil med poker. Gjennom denne gjennomgangen av spillsituasjonen vil jeg forsøke å besvare følgende forskningsspørsmål:

- I hvilken grad er det action i spillsituasjonen?

Spillsituasjonen i nettpoker sammenlignet med livepoker

Det er som vi så i teorikapittelet sider ved spillsituasjonen som muliggjør action i Goffmans forstand. For å studere spillsituasjonen med tanke på mulighetene for action, må først situasjonen beskrives. For å få frem det distinkte ved spillsituasjonen i nettpoker, vil jeg her sammenligne med livespill. I teorikapitlet beskrives hvordan det å komme inn i et kasino er som å tre inn i en magisk verden. Det er designet for at man skal glemme tiden og verden utenfor (Reith, 1999). Nettpoker derimot, spiller man gjerne fra sin egen pc, hjemme hos seg selv. Omgivelsene er de vanlige og situasjonen innebærer ikke i samme grad en ”flukt fra virkeligheten”. I studien av action har Goffman (1967) observert spill på kasino²⁹. I tillegg til å spille i kjente omgivelser, deltar spillerne med en mindre del av seg selv sosialt. Ved nettpoker er det sosiale redusert til et minimum (skriftlig chat). Motspillerne danner seg et bilde av deg på bakgrunn av ditt spillemønster og eventuelle skriftlige bidrag (chat).

Zurcher (1970) fremhever den ”midlertidige rollen som pokerspiller” (”ephemeral role”) i vennepoker. I spillet kan de si og gjøre ting som ikke passer seg ellers, for eksempel å lyve og slenge frekke kommentarer til hverandre. Ved nettpoker har du ikke det samme sosiale

²⁹ I Dostojevskijs (2001) ”Spilleren”, som ofte blir referert til i pengespilllitteratur, foregår også gamblingen på kasino.

”spillet rundt spillet” som du har i livepoker. Den ”midlertidige rollen” som pokerspiller er mye svakere og av mindre betydning. Av betydning for fremvisning av karakteregenskaper vil jeg her trekke frem følgende. Du kan være en dårlig taper eller en hoverende vinner uten at noen ser deg. Du kan også svette, hive etter pusten og skjelve på hånden uten at noen legger merke til at du ikke har kontroll over kroppen. Du kan vise tydelige tegn på nervøsitet i det du bløffer, uten at det gjør noe. De fysiske tegnene (”tells”) er fraværende, og du kommer til bordet med en mindre del av din karakter. Goffman (1967) fremhever, som vi så i teorikapittelet, å bevare fatningen (”composure”) som viktig i forbindelse med action. Som jeg her har vist ser ikke dine motspillere ved nettpoker hvilken forfatning du er i.

Action er også, som vi har sett viktig, fordi man i situasjonene fremviser karakteregenskaper, for et publikum som inkluderer en selv (konf. Mead). I dette tilfellet er det sentralt hvordan man tar et tap eller en seier. Zurcher (1970) deler en pokerkveld blant venner inn i tre deler; sosialiseringen før spillet, selve spillsituasjonen og sosialisering etter spillet. Ved nettpoker er fasen før og etter spillet borte, du logger deg raskt på og av et bord. I karaktersammenheng er også situasjonen etter livespill viktig. Det er ofte der, etter at den siste hånden er delt ut, at mange av spillernes reaksjoner viser seg. Det hender folk bevarer fatningen under spillet og viser reaksjoner i etterkant. Ved vennepoker og organisert klubbpoker er du i det samme rommet som de andre spillerne etter du har spilt din siste hånd, det er du ikke ved nettpoker. Ingen ser deg, frustrasjon og glede kan få fritt utløp. Du trenger ikke tenke på hvordan andre vurderer deg i lys av karakteregenskaper. En siste vesentlig forskjell mellom nettpoker og livepoker jeg vil fremheve, er hurtigheten og muligheten for å spille flere bord. Om dette sier Alf:

”Det er jo veldig stor forskjell på live og på nett, hvis du spiller et bord på nett så spiller du fire ganger så mange hender i timen som live. Og live kan du bare spille et bord. Og hvis du spiller tre bord på nett, som jeg gjør, så spiller du 12 ganger flere hender i timen, med rimelig rask dealer. I forhold til med venner blir det en 20-30 ganger flere hender per time”.

Spesielt dersom man spiller nettpoker på flere bord samtidig, slik Alf gjør, kommer man opp i nye situasjoner hele tiden. Programvaren som styrer pokersiden tar deg automatisk med til det bordet hvor det er din tur til å handle. Spilleren må hele tiden ta beslutninger og de har ikke lang tid til å tenke på hver situasjon. Opplevelsen og betydningen av hver enkelt situasjon blir svakere. En annen følge av å spille flere bord samtidig, er at det kan gå dårlig på et og bra på

et annet. I tillegg kan dataprogrammet dra spilleren og oppmerksomheten bort fra en skjebnesvanger situasjon fordi spilleren må agere på et annet bord.

Forholdene det her har blitt pekt på gjør det rimelig å anta at spillsituasjonen ved livepoker i større grad legger til rette for action enn nettpoker. Ved livepoker står mer på spill karaktermessig. De må også i mye større grad tenke på hvordan de fremstår og hvilket inntrykk de gir både under og etter spillet. Et godt resultat på et bord og dårlig på et annet kan heller ikke oppveie hverandre som i nettpoker. Jeg skal nå gå over til å beskrive spillsituasjonen ved nettpoker og hvordan aspekter ved den har utviklet seg siden de begynte å spille, for så å vurdere i hvilken grad det er action i situasjonene.

Utvikling og endring av spillsituasjonen i nettpoker

På spørsmålet om hva som er gøy med poker svarer Bob: *"Det er spenningen. Eller før så spilte jeg for spenningen, nå spiller jeg mer for pengene"*. På oppfølgningsspørsmål om dette skyldes mer rutine svarer han: *"Ja, det gjør vel det. Jeg vet litt mer hva jeg skal gjøre og sånn nå, nå går mye automatisk. Jeg kan ikke være helt sikker nå heller, men det er mer forutsigbart hva som skal gjøres."*

Alle pokervarianter er spill hvor det er et ferdighets- og et tilfældighetsselement ("a game of skill and chance"). Ferdighetsselementet er størst i varianter som Texas Hold'em (se beskrivelse av spillet i Appendiks 4), til forskjell fra enklere pokervarianter. Grunnreglene er dog enkle, så spillerne kan begynne å spille med kun basisferdigheter i orden. Ettersom spillerne blir mer erfarne oppfatter de situasjoner i spillet på en annen måte. De går også inn i andre situasjoner og handler annerledes når de er i dem. Erfaring og kunnskap gir oversiktighet og mønster, situasjoner oppfattes på en annen måte, og informasjon struktureres slik at færre situasjoner fremstår som uklare. Med tiden blir deres spill i større grad blir preget av ferdigheter. De lærer å ta bedre valg. Jeg vil nå peke på noen felles utviklingstrekk mellom spillerne. Jeg skal senere vise at det varierer i hvilken grad spillerne følger disse "læresetningene".

Sannsynlighetsberegning og erfaring

Kunnskap fører til at de vet mer om hvilken usikkerhet som hefter ved ulike situasjoner, for eksempel hvor mange kort i bunken de kan få treff på og hvor sannsynlig det er at de vil vinne på disse hendene. Det er fortsatt beslutninger under usikkerhet, men de kan gjøre mer kvalifiserte vurderinger. De fleste av spillerne har lært seg en form for sannsynlighetsberegning ("outs", "odds", "implied-odds", "pott-odds"). De regner ikke nødvendigvis ut sannsynlighetene, men vet omtrent hvor sannsynlig det er å få treff i ulike situasjoner. De er også mer selektive med tanke på hvilke situasjoner de går inn i, de fleste har lært seg hvor viktig posisjon i budrekkefølgen er og at to hender som virker omtrent like sterke ikke nødvendigvis er det ("Sklansky's håndrangering")³⁰. I tillegg til den teoretiske sannsynlighetsberegningen, har de erfart at det usannsynlige kan skje. De har et annet informasjonsgrunnlag for å oppfatte en situasjon. Åge forteller at de tidligere i gjengen snakket mye mer om helt spesielle ting som hadde skjedd: *"Vet du hva som skjedde meg i går eller?!"* En del av disse spesielle hendelsene var "bad beat" historier, det vil si tap fra en klar favorittposisjon. Åge sier: *"Stort sett alle bad beatsene som er har du opplevd, og du har opplevd dem mange ganger og du har lært at de er en del av spillet"*. Alf sier det samme: *"Selv om du er 80% favoritt til å vinne så er det ikke uflaks å tape en gang i blant"*. Det virker som om de emosjonelle opplevelsene er sterkere før de lærer seg sannsynlighetsberegningene. De har tapt som favoritt og vunnet som "underdog" nok ganger til at det ikke lenger er en så sterk emosjonell opplevelse. De vet fra teori at det som er mindre sannsynlig kan skje og de har erfart det.

Lærdom fra pokerteori - "tilt" og "money management"

De har lært seg at skal de spille god poker må de spille med hodet og ikke med hjertet. De spiller bedre poker, men noe av spenningen forsvinner. En læresetning som går igjen blant flere spillere er at det som i stor grad bestemmer hvordan pokerspillere gjør det på bunnlinjen økonomisk er hvordan de håndterer dårlige perioder. Det er viktig å holde hodet kaldt og ikke avvike fra slik man pleier å spille, for å prøve å raskt vinne tilbake et tap ("gå på tilt"). De har ervervet seg kunnskap som reduserer følelsenes påvirkning på spillet. Enkelte har klare regler for hvor stor andel av den tilgjengelige spillkapitalen de går inn på et bord med ("money management"). De tar høyde for at det kan gå dårlig en periode uten at de av den grunn er

³⁰ Sklansky's håndrangering (Sklansky & Malmuth, 1999) er en oversikt over starthender (de to skjulte kortene) i Texas Hold'em inn i ni grupper, det vil si åtte grupper som rangeres (i tillegg kommer alle kombinasjoner som ikke rangeres). For eksempel er AK suited (Ess og konge i samme sort) i gruppe 1, mens KQ unsuited (Konge og dame i ulik sort) i gruppe 4.

nødt til å sette inn mer penger. For å nå deres mer langsiktige mål om å gå opp i nivå, må de justere risiko. De må være komfortable med summene som det spilles om, slik at de fokuserer på å ta de rette valgene og ikke på hvor mye penger som står på spill.

Dette er egentlig å forvente at risiko må justeres eller rettere sagt reduseres for å kunne forbli en aktiv nettpokerspiller uten et pengespillproblem. Det skjer ved at kunnskapselementet blir større. Vi har her sett at de dedikerte nettpokeramatørene tilegner seg kunnskap og erfaring som påvirker hvilke situasjoner de går inn i og hvordan de handler i dem. Vi så i teorikapittelet at skjebnesvangerhet (usikkerhet og konsekvens) var hovedkriteriet for at en situasjon skulle være actionfylt. Her har vi sett at et ferdighetsbasert spill og et ønske om en langsiktig utvikling fører til en bevist reduksjon av skjebnesvangerhet. I spillsituasjonen har de vært i lignende situasjoner så mange ganger at erfaring fører til at færre situasjoner oppfattes som usikre. Ved å kun satse en bestemt andel av sin spillkapital reduseres også konsekvensene. De som i stor grad søker action vil etter hvert bli *”removed by probability”* (Goffman, 1967:253). Generelt sett fører kunnskap og erfaring for spillerne til opplevelse av mindre action. For å forbli i spillsituasjonen uten å måtte sette inn nye penger må de redusere skjebnesvangerheten og derigjennom spenningselementet i spillsituasjonen (*”The aim of gamblers is simply to experience the excitement of the game, and so the goal is the indefinite continuation of play”*, Reith, 1999:145).

Valg av ulike spillsituasjoner

Spillerne går i ulike retninger gjennom å søke seg til spillsituasjoner som skiller seg fra hverandre på avgjørende punkter. Jeg skal nå vise hvordan de spesialiserer seg og vektlegger ulike sider ved spillet.

Nils og Alf: Opptatt av en spillkarriere

Alf og Nils er begge forsiktige i sitt spill og opptatt av en langsiktig utvikling. De går bevisst inn for å redusere usikkerhet, dette lar seg ikke kombinere med raske høye gevinster (*”big scores”*). De organiserer nærmest sin egen spilling som et dataprogram, det er regler som skal følges. På mange måter spiller de mekanisk. De har respekt for nivåene og spiller ikke på høyere nivåer enn de mestrer. De må vinne lenge på et nivå og beherske dette før de går opp

til det neste. Med nivå menes innsatsnivå, det siktes ikke til ferdighetsnivå³¹. Nils sammenligner nettpoker med dataspill, forskjellen er at en nivåøkning er et aktivt valg, det skjer ikke automatisk. Både usikkerhet og konsekvenser er begrenset, noe som også er hensikten.

Nils referer til en check-liste han har planer om å lage, det vil si en liste med huskereglene for hva som skal til for å spille bra. Før han går opp et nivå skal han kunne forklare med ord hva som skal til for å slå det nivået han er på. Alf lager også regler for hvordan han skal spille, reglene går ut på å minimere antallet vanskelige beslutninger. Situasjoner som tidligere var uoversiktlige passer nå inn i et mønster, med et tilhørende og fastlagt handlingsregister. Nils, som er glad i å fordype seg, sier det er mye lettere å organisere informasjon når man har mye kunnskap fra før av. Han sier også at statistikken setter seg i ryggmargen når man spiller slik som han gjør. Nils forteller at når han spiller bra så er det ikke mye "action", da gjør han fornuftige ting ("*pusher store edger*") og tar ikke dumme sjanser. Adrenalinaspektet forsvinner litt, fordi han er stor favoritt til å vinne pottene han går inn i. De finsliper en teknikk som gradvis blir bedre. Når ferdighetene er perfektionert, prøver de seg på nivået over. De rasjonelle valgene og tålmodigheten gjør at disse spillerne i svært liten grad opplever store gevinster ("*big scores*"). De satser på å vinne jevnt og trutt, ved å bygge stein på stein. Alf velger seg bort fra muligheten til å fort tjene de store pengene, sannsynligheten for å vinne er for lav i forhold til forventet tidsbruk. Å delta i store turneringer, hvor flere tusen deltar, kaller han "*å trekke lodd*". Å være god der er ikke nok, du må i tillegg ha en solid dose flaks for å gjøre det bra. Han har ved flere anledninger vunnet et sete ved "Sunday million"³², men har solgt inngangsbilletten.

Å spille mekanisk etter regler i spillsituasjoner uten mulighet til de store gevinstene gjør at de må finne andre ting å verdsette i spillet. Om dette sier Nils: "*På nettet gjelder det å lære seg å sette pris på de små tingene..., finne små triks som holder spenningen oppe*". Det er viktig å være klar over den gradvise utviklingen og de små stegene som gjør at man blir en bedre spiller. Både Alf og Nils er veldig oppmerksomme på at de ikke alltid klarer å være så disiplinerte som de trenger å være. Å spille er derfor delvis en øvelse i disiplin, hvor det avspeiles i resultatet i hvilken grad de lykkes. Målene om å gå opp i nivå er drivkraften, den

³¹ Det er selvfølgelig en viss positiv korrelasjon mellom økte innsatser og økte ferdigheter, men det er ikke en forutsetning å være kompetent for å spille om høye innsatser.

³² Den største og mest kjente nettpokerturneringen med en garantert førstepremie på én million dollar. Turneringen går hver søndag.

daglige spillingen er et delmål på veien. Alf sier han aldri blir fristet til å doble innsatsen for å vinne tilbake et tap. Tilfredsstillelsen og om de lykkes måles i et langsiktig perspektiv. Det å gå opp i innsatsnivå er en av hoveddrivkreftene som gjør at de makter å spille rasjonelt og tålmodig (*"må være tight"*). For å gå opp i innsats må de gjennom sitt spill øke beløpet på deres pokerkonto (*"må bygge roll"*), det innebærer å vinne over tid på det nivået de er på.

De satser kun en andel av sin tilgjengelige pokerkapital til enhver tid, det vil si at risiko er justert. Strategien er fornuftig, de søker rasjonelle valg. Siden risiko er justert, endres ikke målet som følge av kortsiktige negative svingninger (dårlig spill og/eller uflaks). Alf har klare kvantifiserbare mål på inntjening per måned, han fører statistikk over hver kveld og har også oversikt over hvordan han gjør det hver måned: *"Jeg er direkte misfornøyd hvis jeg ikke klarer 200 dollar i måneden"*. Pokerøkonomien er atskilt og han har ingen klare mål om hva han skal bruke pokerpengene til. Disse spillerne er klare på at nettpoker for dem er et kunnskapskrevende spill og en intellektuell utfordring, det er ikke først og fremst et underholdende sjansespill.

De spiller over lang tid den samme spilltypen på det samme innsatsnivået³³. Det er sjelden de opplever situasjoner de ikke har vært i før, og spillformene de velger gjør at de ikke har mulighet til å vinne store gevinster. De fleste situasjonene er små og har meget lave konsekvenser. De velger situasjoner med begrenset skjebnesvangerhet og, som vi så i teorikapittelet, gir ikke dette videre action. Men Alf og Nils er opptatt av å gjøre en karriere innen poker i den forstand at de vil gå opp i innsatsnivå. Etter å ha etablert seg over en lengre tidsperiode på ett innsatsnivå forsøker seg på det over. Da blir det mer usikkerhet i situasjonen og den har konsekvenser. På mange måter er det denne nivåøkningen som driver dem, og i disse avgjørende overgangene er det action i spillsituasjonen. Det er der det avgjøres om de får "betalt" for alle timene de har lagt inn på nivået under, konsekvensene går ikke kun på penger, men også på følelsen av å mestre en intellektuell utfordring. Usikkerheten er også mer knyttet til deres langsiktige utviklingsforløp fremfor den "daglige" spillsituasjonen.

Åse og Ed: Underholdning og mulighetene som ligger i situasjonen

Ed og Åse spiller begge poker i perioder, fremfor fast spill per uke. De spiller vesentlig mindre poker enn de mer systematiske spillerne Nils og Alf. Periodespillingen gjør at de ikke

³³ Alf spiller sit and go turneringer med få deltagere og Nils cash game, short handed. Antall spillere (få) og innsats (lav til moderat) gjør at muligheten til raske store gevinster ikke er der.

kan forvente en jevn progresjon og forfining av ferdigheter. Det er litt som å trekke Monopolkortet” rykk tilbake til start” i begynnelsen av en spillperiode. De har ikke planer om en langsiktig utvikling. Det er spillopplevelsen der og da som er viktig. Følelsene og pokeropplevelsen står sentralt. Spill og spillestil velges etter hva de føler for. Det er interessant at de begge mener de ville ha tjent mer ved å velge andre spill og ved å spille annerledes enn de gjør. Det er ikke det at de ikke vet bedre eller at de ikke er gode nok, de spiller den pokeren som gir dem en opplevelse. Istedenfor langsiktige økonomiske mål for deres suksess ved pokerbordet, er tanken at spillingen ikke skal påvirke øvrig forbruk og investeringer. De har ikke en nøyaktig oversikt over hvordan det har gått økonomisk, men de har kontroll over hvor mye de satser. De har heller ingen målsetninger for hvordan de forventer å gjøre det økonomisk. Angående det å gå i pluss påpeker Åse at det ikke nødvendigvis trenger å være et mål i seg selv. Hun sier at hun ikke trenger å gå i pluss for å ha poker som en hobby: *”Hvorfor skal jeg måtte forvente å tjene penger på hobbyen min? Andre hobbyer bruker man jo også penger på.”*

For Ed er kontrasten til de møysommelige og tålmodige spillerne stor. På mange måter bryter han med mange av ”reglene” de lager. For Ed er det mer en mangel på regler, og en bevissthet om at han bryter dem som er fremtredende. I begynnelsen av en spillperiode går det gjerne bra. Han er maksimalt konsentrert og spiller bra fordi han ikke har lyst til å måtte sette inn mer penger. Etter en stund tar han gjerne ut det beløpet han satte inn eller helst litt mer. Pengene han har på pokerkontoen er da pokerpenger. Han spiller igjen bra fordi det ikke er så mye penger på kontoen og fordi han har lyst til å gå opp i nivå. Vi har sett at spillere som Nils og Alf går gradvis opp i nivå, hvor den daglige spillingen er del av en langsiktig strategi.³⁴ For Ed baserer ikke en nivåøkning på ferdigheter eller risikovurderinger. Han går opp i nivå ved første mulighet. Ed har lest pokerteori, men klarer ikke å spille etter teorien, spesielt dersom det er mye penger i potten; *”..blir det for mye penger på kontoen har jeg en lei tendens til å drite meg ut”*. Han fortsetter i en pott fordi han vet han kan vinne hvis han får et heldig treff. Valgene han tar er til tider preget av følelser og impuls. Risikoen er større siden det står mer på spill. Poker må være gøy og spennende, action står sentralt. Ed sier at når han spiller poker så *”reflekterer man sjelden over seg selv, det blir mest følelser”*. Han vet også hva som må til for at han skal utvikle seg som spiller:

³⁴ For spillere som Åge, Fred og Dina er det også forholdstallet: innsats/beløp på pokerkonto som bestemmer hvor høyt de kan spille. Størrelsen på forholdstallet varierer etter hvor stor risiko den enkelte spiller er villig til å ta.

”Jeg må prøve å tenke over hver ting jeg og motstanderen gjør, forsøke å holde på det og ikke mine egne følelser, for det funker dårlig i pokersituasjoner, være mer fokusert rett og slett”.

Han sier han har ”*knekt koden*” ved ”sit and go” turneringer, men de har aldri opptatt han. Ed spiller primært ”cash games”, og ikke turneringer. Han har gjerne en liten ”sit and go” turnering nede i et hjørne. Han følger ikke så nøye med på ”sit and go” turneringen, og spiller en ”tight-aggressive” stil³⁵. På den turneringen han ikke følger så nøye med på vinner han ofte penger. Han gjør det bedre på det spillet han spiller mekanisk, enn spillet han følger med på og som opptar han. Allikevel spiller han ”cash games”, hvor svingningene er store og risikoen høy:

”Jeg veit egentlig ikke helt, jeg har ikke tenkt så mye på det, men jeg vet at jeg har veldig, veldig mye bedre resultater på sit and go’s enn jeg har på cash games. Men.... Hvorfor jeg liker cash games best er vanskelig å svare på, det er mer action i hver pott, og du vet aldri hva du taper eller vinner, i sit and go’s så vet du jo tross alt at du kan ikke tape mer enn innsatsen. Du vet jo heller aldri hvor mye du kan vinne i cash games, hvis du har mye penger på kontoen din, så kan du maksimalt vinne fem ganger pengene du har, hvis alle skulle gå all inn mot deg. Det er større sjanse for å vinne mye!” (min fremheving)

I likhet med Ed går gjerne Åse opp i nivå når hun har vunnet. Åse spiller store turneringer hvor det er flere hundre med, i enkelte turneringer er det flere tusen deltagerer. Hun tjener ikke mest på å være med på disse turneringene, men deltagelse gir muligheten for heftige opplevelser. Innsatsen er lav til moderat, men premiene høye på grunn av det store antallet spillere³⁶. Å vinne disse store turneringene gir også en sosial anerkjennelse. Noe av ”premien” er å kunne fortelle pokervennene om den gode plasseringen: ””Vet du hvem som vant den turneringen i går?!””, ”Oi var det deg!?”. På disse store turneringene har hun noen ganger kommet på førsteplass, en gang vant hun cirka 20 000 og en annen gang vant hun cirka 10 000. Tidlig i spillkarrieren vant hun en turnering hvor det deltok 3400 spillere. Det

³⁵ Det vil si at han spiller færre hender og venter i større grad på gode kort, og når han først trår til så spiller han aggressivt.

³⁶ Programmereren Alf derimot deltar ikke på disse turneringene, som nevnt kaller han deltagelse her for ”å trekke lodd”.

ble dessverre ikke store pengepremien i og med at dette var en gratisturnering med lave premier ("free-roll").

Mot slutten av turneringer med flere hundre deltagere blir det ifølge Åse heftig. I tillegg til at muligheten for store gevinster er innen rekkevidde, er det heftig fordi hun må endre spillestil. Med få deltagere igjen og høye tvungne innsatser må hun spille tøffere og ta noen store sjanser, hun kan ikke vente på de gode kortene. Åse sier at det hender hun har sittet der etter en turnering og tenkt: *"Oi, der hadde jeg vel litt vel flaks! Hva skjedde egentlig, vant jeg?"*. Det går litt tid før det går opp for henne hva som egentlig skjedde, hun trenger litt tid til å summe seg, *"Oi, jøss jeg vant gitt, jeg må ringe og fortelle det til noen!"*. Innimellom og litt som "pauseunderholdning" spiller hun sit and go turneringer med få deltagere. Dersom hun ikke har nok penger på kontoen til å betale inngangssummen til de store turneringene hender det hun spiller små sit and go turneringer for å øke pokerkontoen.

Disse to spiller med stor usikkerhet, med mulighet for store konsekvenser i form av høye gevinster. Spillene de velger gir mulighet til å havne i ekstremt pressende og krevende situasjoner hvor det står mye på spill, situasjoner med høy action. Det er ikke ofte de er i slike situasjoner, men muligheten ligger der i spillene som velges. Åse har kommet til et punkt hvor hun ikke gidder å legge ned den innsatsen som skal til for å bli god, hun spiller for moro skyld. I begynnelsen sto den sosiale sammenligningen sentralt og det var gøy å måle seg med vennene. Nå har mange i pokermiljøet hennes blitt så dedikerte og lagt ned så mye innsats i å bli god at hun ikke lenger måler seg mot dem. Hun er opptatt av å utvikle seg og bli bedre, det er bare det at andre er så mye mer dedikerte. Åse har lest pokerlitteratur og diskuterer situasjoner med venner, men følgende utdrag viser at enkelte tar poker mer seriøst og er mer engasjert enn henne:

"Du må spille mer enn jeg gjør for å bli god. Etter å ha vært en stund borte fra pokeren blir det nesten," hvordan var dette her igjen?" Du må tenke, i begynnelsen gjorde jeg det bra for jeg tok gode avgjørelser i spillet der og da. De som er bedre enn meg nå har lest bøker og snakker om statistikk, bøker som jeg også kunne lest og som ville gjort meg til en bedre spiller, men det gidder jeg ikke. Det har sikkert litt med interesse å gjøre også. Altså alt man skal huske har jo med hvor dypt du prosesserer det, hører du på noe, tenker på det og bruker det så går det dypere og dypere ned. Jo bedre sitter det. Hvis du opplever en situasjon i poker som du kan lære av og er veldig veldig interessert i det, da grunner du på det og kanskje du leser

om det samme, og sjekker håndanalyser; ”hvor stor favoritt var jeg egentlig, hvor mange outs hadde jeg?” Når du først begynner å ta det du opplever og jobber videre med det, da lærer du mye mer av det enn hvis du sitter som meg og ”Å ja det stemmer det, det var jo litt dumt av meg!?” De som jobber mer for å bli gode i poker enn jeg gjør, de bruker det de lærer og prosesserer det mye dypere sånn at de husker det bedre.”

Både Åse og Fred har en ydmykhet med tanke på egne ferdigheter og respekt for spillet. De er også begge tydelige på at de ikke alltid spiller på sitt beste og at de dermed kan gi et inntrykk av å være dårligere og ha mindre kunnskaper enn de faktisk har. I begynnelsen av store turneringer er ikke Åse så engasjert, det hender hun tar sjanser og satser på flaks. De tar rett og slett ikke alltid poker like seriøst som enkelte andre.

Jeg har nå tatt for meg fire spillere hvor to (Alf og Nils) i hovedsak opplever action i overganger mellom innsatsnivåer, mens de to andre (Ed og Åse) spiller et spill hvor muligheten til action ligger der. Alf og Nils, som i stor grad spiller regelbundet, ønsker å møte så dårlige motspillere som mulig. For Ed og Åse har jeg ikke et entydig inntrykk hva motspillernes ferdigheter betyr. De varierer i større grad mellom spillvarianter (av Texas Hold'em), enn hva tilfellet er for de andre spillerne jeg omtaler i dette kapitlet. For eksempel sier Åse at for dårlige motspillere kan gi kjedelig spill, og at spillopplevelsen fordrer motstand. I turneringer med svært mange deltagere (opptil flere tusen), vil det ifølge Åse, uansett motspillernes ferdigheter, være svært spennende mot slutten. Spillerne jeg nå skal omtale er mer eksplisitte og konsekvente når det gjelder betydningen av motspillernes sine ferdigheter.

Fred, Dina og Åge: God poker gjennom å møte motstand i spillet

Dina, Åge og Fred er tydelige på at motspillerne må ha en viss basiskunnskap i orden og ta spillet seriøst. Karakterkonkurranse står sentralt for dem, motspillerne må også komme til bordet med sin karakter. Et sentralt element ved karakterkonkurranser er, som jeg viste i teorikapitlet, at det er de som yter best på marginen som vinner, i situasjoner hvor deltageres ferdigheter er balanserte (Goffman, 1967:240). Skjebnesvangerhet, som er en forutsetning for action, er viktig for at karakterkonkurranser skal oppstå; spillerne må komme ”til bordet” med sin karakter.

Fred er tydelig på at han ikke liker å spille mot dårlige spillere. Han er fascinert av ”god poker” og misliker ”møkka poker”. Han har bevisst gått opp i nivå for å slippe de dårlige spillerne. Han styrer unna dårlige spillere og lagrer kommentarer på dem slik at han kan unngå dem i fremtiden. Valg av motstandere er basert på en filosofi om at du utvikler deg gjennom å møte motstand. Motspillerne må ha en stil og et formål med spillet sitt, det må være mulig å lese dem, ”idioter som syner alt” gidder han ikke å spille mot. Poker er gøy når han får godt spill. En god pokerkveld kjennetegnes ved at han får godt spill og at han går i pluss. Godt spill krever at han leser og overlister den enkelte motspiller. Å holde hodet kaldt og takle press er viktig, eller for å repetere en mer elegant frase fra Goffman (1967:238) ”.. *here is the chance to show grace under pressure*”.

Åge poengterer at du skal ha en spillestil som er optimal på det bordet på det tidspunktet. Jeg velger å beskrive Åge fordi de to andre her er sammenfallende med ham. Noe av det viktigste i poker er å tilpasse spillet til motstanderne. Ved spill mot dårlige spillere (som gjerne er å finne på lave nivåer), må du selv spille enklere og aspektet av karakterkonkurranse forsvinner, noe følgende sitat fra Åge viser:

”Ved å gå ned i limit og spille mot dårlige spillere er det ikke like moro å spille, du må spille mye enklere og det er ikke like moro å spille, det går nærmest ikke an å bløffe, du får mye mindre handlingsrom, det er mye mindre moro å spille poker enn hvis du spiller mot gode spillere... På lave bord blir jeg fort litt ukonsentrert fordi det ikke er så gøy å være konsentrert. Table image er ikke så viktig for folk følger ikke med. Folk spiller kjedeligere poker, de caller mye mer, det er derfor mye vanskeligere å sette bløffer... Folk er med deg hele veien, som klarer å dra deg ut rett som det er ved at de treffer en heldig river. Andres bløffer er også mye mer uintelligente og folk bløffer mye mer, så det er også vanskeligere å se bløffer. Det mest effektive på de bordene er å spille enda tightere... Altså på lavere bord så er du avhengig av gode kort hele veien... Når det går bra på de høyere bordene så vinner du mer, fordi du har så mye mer handlingsrom, det er så mye lettere å sette bløffene.”

På lave bord har Åge en grunnstil som fungerer. Han kan spille uten å følge så nøye med og gjøre andre ting samtidig, som å se på tv eller surfe på nettet. Nivået er så dårlig at det kan ”være avslappende å spille der.” For at poker skal være gøy må han møte andre som kan spillet og forstår det grunnleggende. Spillestilen på de lavere bordene er for enkel og mekanisk. Her deler Dina den samme oppfatningen: ”ABC poker er jo ikke morsomt, å gjøre

det samme hele tiden er jo ikke morsomt...Jeg spilte jo mekanisk en periode og gikk jo dø lei.”

Sammenfatning og veien videre

Nettpoker er for alle en konkurransesituasjon hvor de er opptatt av å gjøre det så godt som mulig, men hvordan de gjør det og hvor mye de legger i det varierer. Det er stor variasjon i hvilken grad spillerne opplever og søker action i spillsituasjonen. For noen er teori i stor grad lik praksis, mens andre er klar over at de til tider avviker fra det teoretisk riktige. I det neste kapitlet fremheves forskjellen mellom spillerne ytterligere ved å dele dem inn i teoretiske idealtyper.

Vi har her sett at spillerne søker ulike ting i det samme spillet gjennom å velge ulike spillsituasjoner. Noen går for en opplevelse, eller rettere sagt muligheten for en opplevelse, i dagens spillsituasjon. For at muligheten til det helt spesielle skal være der, må de velge spill deretter. De er klar over at det er mulighetene i spillsituasjonen de maksimerer, ikke det økonomiske. For andre er det den langsiktige utviklingen av en spillkarriere som er viktig, dagens spilling er kun et lite delmål på veien. I perioder må de gå opp i nivå, disse situasjonene hvor de forsøker å ta et steg opp er skjebnesvangre. De siste jeg her har pekt på søker godt spill i tillegg til å gå i pluss. De velger spillsituasjoner hvor de møter motstand og må kjempe mot andre dedikerte spillere. Å vinne i seg selv er ikke nok.

Flere som er glad i å spille kunnskapskrevende spill, men som ikke har tidligere erfaring med andre former for gambling har begynt med nettpoker. Nettpoker og Texas Hold'em kan ha bred appell av flere grunner. En er at grunnreglene i Texas Hold'em er enkle, det kan spilles som et enkelt og som et komplekst spill. I det neste kapitlet skal vi se at det er mulig å begynne å spille nettpoker uten penger ved å spille med ”play money”, og dette reduserer inngangsbarrierene ytterligere. For å forsøke, trenger man verken kunnskap eller penger.

Kapittel 6: Analyse av spillkarrieren

”Du må få frem at dette er min hobby, for meg er det ikke gambling”, sa Geir til meg da jeg var på vei ut døra. I dette kapitlet skal jeg studere utviklingen av forholdet til poker over tid; se etter stadier i spillkarrieren, se om forholdet til poker har endret seg, studere hvordan de har gått frem for å lære seg spillet og om de har spesialisert seg. Jeg vil søke svar på følgende forskningsspørsmål:

- Kan forholdet de har til nettpoker betraktes som en spesialisert lek?

Selv om poker eventuelt er en spesialiserte lek for dem er det ikke sikkert den vil være det for evig. Spillerne kan bli for engasjerte og gå i to retninger; mot en profesjonell tilværelse hvor de lever av poker eller mot et pengespillsproblem (det er her snakk om to dimensjoner den ene går primært på kompetanse, mens den andre dreier seg om en overinvolvering). I begge disse tilfellene vil det være mer relevant å studere nettpoker med et annet perspektiv. Spillerne kan også bli mindre engasjerte og miste interessen for nettpoker. Det andre forskningsspørsmålet i dette kapitlet er:

- Er det sannsynlig at nettpoker vil være deres spesialiserte lek også i fremtiden?

Kan forholdet de har til nettpoker ses på som en spesialisert lek?

For å besvare dette spørsmålet skal jeg se på stadier i spillkarrieren, det vektlegges i hovedsak forhold som gjelder for flere enn én. Sitater fra enkeltspillere brukes for å illustrere spesifikke poeng. I denne fremstillingsformen fremgår det ikke hvordan den enkeltes forhold til nettpoker utvikler seg. Fremhevingen av felles utviklingstrekk gjør at det heller ikke går frem hvor mange uttrykksmuligheter som finnes innen pokerverdenen. Før vi kommer inn på stadiene i en spillkarriere vil jeg derfor begynne med portretter av informantene Bård og Fred.

Portrett av pokerspilleren Bård

Bård er i begynnelsen av tjuårene, i jobb og bor alene. Han ble nysgjerrig og bestemte seg for å prøve nettpoker, da det ble introdusert av spillskapet på internett hvor han spilte andre typer spill (odds og trav). Dette var for fire år siden. Den første perioden var han ikke så god og han tapte. Ikke langt unna der han bodde på den tiden var det en pokerklubb. Han begynte å spille i denne klubben, og også der gikk han over tid i minus. Bård så i likhet med flere andre spillere på denne tidlige fasen som en læringsperiode, hvor det gjelder å ikke tape for mye, å holde kontroll. Han lærte mye ved å spille i denne pokerklubben og han gir den erfaringen han fikk der mye av æren for at han i dag går i pluss ved å spille nettpoker ("*...det som gjorde at jeg lærte meg å spille ordentlig poker*"). I tillegg fikk han mange kontakter i pokermiljøet. Det er mange som kjenner han og vet hvem han er, mange han er på hils med. Poker er nå både hobby og biinntekt. Stedet han bor nå er ikke stort, og det er ikke noe pokermiljø der. Han reiser to timer hver vei annenhver uke for å spille poker på den samme klubben. På kveldstid blir det gjerne til at han spiller et par timer poker, gjerne samtidig med at TV'en står på i bakgrunnen. Poker er viktig for ham og en stor del av hans sosiale liv. Som han sier "*Har jeg mulighet så spiller jeg*".

I tillegg til å spille live på pokerklubb annenhver uke er han sosial på internett. Han er glad i å spissformulere seg og bruke humor. Å provosere folk slik at de blir irriterte gjør han ofte. De som kjenner han vet at det ikke er vondt ment. Dersom folk spiller dårlig og vinner på flaks får de høre det av Bård, han forteller dem hvor dårlige de er og kaller dem for "*fisk*" (skjellsord i pokerverdenen). Dersom noen kaller ham for fisk slår han tilbake og argumenterer for hvorfor han ikke er det. Han hevder dette er hva chatten på pokersiden blir brukt til. Han har et par pokervenner som også gjerne er på nett og som han chatter med på messenger. På internettforumet hvor jeg vervet informanter har Bård flere hundre innlegg. Han oppfordret meg til å gå inn og lese noe av det han har skrevet. Deler av Bårds posisjon på nett skyldes hans ekspertrolle, han er ekstremt godt informert om hva som foregår i pokerverdenen. Han er genuint interessert i poker og leser alt han kommer over. Når jeg referer til statistikk over antall spillere vil han gjerne vite hvor jeg har det fra. Han er reflektert og vet at poker for enkelte er et stort problem. I nettaviser leser han også det han kommer over om poker. Det hender også at han følger med når de profilerte pokerproffene spiller nettpoker, hvis han ikke har noe annet å gjøre. Ledig tid på jobb bruker han til å lese om poker på internett. Han kommenterer under intervjuet at en av de mest kjente pokerproffene har tapt en del i det siste. Her er han eksperten og her uttaler han seg

selvsikkert. Pokermiljøer på nett gir han også en mulighet til å utrykke seg, han virker langt mer utadvendt og pågående på nett enn inntrykket jeg får når jeg møter han. Under intervjuet sier han heller ikke så mye, jeg må være aktiv og bidra en del for at samtalen skal holdes gående.

Portrett av pokerspilleren Fred

Fred er i begynnelsen av førtiårene, har kone og to barn. Hadde han ikke likt jobben sin så godt, kunne han tenkt seg å spille poker på heltid. I tillegg til å medføre ansvar er jobben også veldig sosial, og det sosiale miljøet får han ikke på samme måte ved nettpoker. Han sier at han har ”*gløden for poker*”, poker er virkelig en lidenskap for ham. Det ga mye informasjon å se Fred hjemme hos seg selv, i en naturlig setting. I det jeg kommer inn ser jeg et sett pokersjetonger stå på et tebord, i hjørnet av stua står det et pokerbord med grønn filtduk, og på sofaen i stua ligger en bærbar pc. I det jeg kommer chat'er han med en pokerkamerat på messenger, hjelper en annen spiller som har problemer med å få logget seg på Pokerstars og er selv pålogget på et pokerforum. I det vi setter oss ned viser han meg en sak om poker på Dagbladets nettutgave, og under intervjuet henter han frem en papirutgave av Norsk Pokermagasin for å vise meg en annen sak. Han forteller også at han hver uke laster ned ”High stakes poker”, et program hvor de mest kjente pokerspillerne i verden spiller mot hverandre.

Han sier at poker ikke skal gå utover unger og jobb, men han spiller så mye poker som mulig. Han var med i oppstartsfasen av den lokale pokerklubben, men spiller ikke der lenger fordi han ikke har mulighet. Han har ansvar for barn og vil møte opplagt på jobben dagen etterpå, og da passer det ikke å spille pokerturneringer som kan vare til langt på kveld. Han spiller poker 2-3 timer hver kveld og mye i helgene. Fred sammenligner poker med idrett. Det handler om mestring, søke utfordringer og ha respekt for spillet. Han søker å utvikle seg som spiller og bli så god som mulig. Han må være opplagt for å spille poker, er han trøtt går det ikke, og han kan heller ikke drikke alkohol mens han spiller. Fred mener poker er 90% ferdighet og 10% flaks. For å utvikle seg styrer han unna dårlige spillere, som nevnt tidligere er han fascinert av ”*god poker*” og misliker ”*møkkapoker*”. Jo bedre motstand jo mer utvikler han egne ferdigheter, fordi han da kommer i en hardere konkurransesituasjon hvor han tvinges til å yte sitt maksimale og utvikle egne ferdigheter ytterligere. Det hender han går lei av poker, men det varer ikke lenge, neste dag er han igjen motivert til å spille.

I løpet av intervjuet forteller han om et par pokerlag han har hatt med naboer på byggefeltet. Da er det gjerne pølser, øl og en pokerturnering med tohundre kroner i potten fra hver. Han er den lokale ekspert, ingen av de andre er dedikerte pokerspillere. Det er det sosiale som er i høysetet på disse kveldene, pengene er ikke av betydning og innsatsen er lav. Han peker også i løpet av intervjuet opp mot et hus i nærheten og forteller en historie om en nabo som han har lært å spille nettpoker. Naboen fikk det ikke til og syntes ikke at nettpoker var noe gøy. Fred fortalte han at alle taper til å begynne med og at han ikke kunne forvente å være noe unntak (*"du vil tape til å begynne med, begynn med lav innsats!"*). Han ba naboen være tålmodig og for å inspirere ham sponset Fred naboen med deltagelsen i en turnering. I denne turneringen fikk naboen det bra til og kom langt (*"3 plass av 1150 spillere, vant 300 dollar, ikke så mye penger, men det var følelsen av å ha fått det til."*). Fred syntes det var veldig gøy når naboen kom ned og fortalte hvor gøy poker var. Å delta i opplæringen og se gleden når de får det til er for ham givende.

Bård og Fred er helt klart blant de mest dedikerte spillerne i utvalget. For dem er poker en kunnskapskrevende aktivitet. Vi skal nå se om spesialisert lek perspektivet passer for å beskrive forholdet de andre spillerne i utvalget har til poker. I fortsettelsen skal vi se hvordan spillerne ble introdusert for nettpoker, hvordan de lærte seg spillet og kom seg igjennom de første fasene, hvordan de går mot høyere nivåer og hvordan de spesialiserer seg i ulike retninger.

Introduksjon for nettpoker og Texas Hold'em

Kun et par av spillerne hadde tidligere spilt regelmessig fem-korts-poker, men som regel om lave summer. De beskriver Texas Hold'em som et mye mer fascinerende spill, og de hadde ikke tidligere et forholdet til poker som ligner på det de har i dag. Flere ble introdusert for Texas Hold'em gjennom livespill. Noen husker ikke helt hva de spilte først, men de begynte med nettpoker og livepoker omtrent samtidig. Enkelte var skeptiske til nettpoker, men som vi skal se, var det mulig å begynne med nettpoker risikofritt.

De lave inngangsbarrierene kan være en viktig grunn til at mange spillere som ikke ser på seg selv som gamblere har begynt med nettpoker. Pokersidene har et tilbud til alle som vil spille,

fra lekepenger og opp til virkelig store summer. Alf og Dina begynte å spille om meget små summer på pokerkontoene til kjente. Åge, Ed og Geir spilte en lang periode for ”play money”, det vil si lekepenger, før de gjorde sitt første innskudd. På den måten kunne de lære spillet, uten å risikere penger. De resterende spillerne har alle begynt med lave innsatser, for så å øke innsatsen etter hvert som de fikk mer erfaring. Bård er den eneste spilleren som i stor grad spiller for de samme innsatsene han begynte med, men også han har i det siste begynt å variere type spill.

”Han har ikke en eneste gamblernerve i kroppen” sa en om en annen spiller. Det ble også fremhevet at poker er litt *”revenge of the nerds”*, ved at tålmodige og fornuftige spillere på sikt vil slå ”gamblerne”. To av spillerne, Nils og Åse, har også tidligere hatt en meget sterk fascinasjon for ferdighetskrevede spill. Nils uttrykker tydelig at han har en *”fascinasjon for spill, ikke for gambling”* og sier at han er *”en forsiktig mann med et adrenalinbehov”*. Nils er glad i spill og blir så fort hektet at han velger å begrense sin egen tilgang til spill: *”Det andre steget er så mye lettere å ta enn det første, og det lureste er da å ikke ta det første”*³⁷. Det er ferdighetsspill som appellerer. Han fascineres av *”enkle spill som er vanskelige å mestre”*. Poker er for Nils et slikt spill. Han har alltid likt spill og alltid fått det bra til. Han liker også å gjøre det som skal til for å bli god, å angripe spillet med en analytisk tilnærmingssåte. Da han spilte sjakk på videregående, leste han bøker for å utvikle sitt eget spill. Nils har tidligere spilt backgammon, også der gikk han inn for å lære seg ulike strategier. Han sier han er glad i å slå opp ting, og at det falt seg naturlig å studere poker gjennom å lese artikler og bøker. Ved Texas Hold'em var det flere aspekter som fascinerte:

”Det slo meg at her er det masse å lære, det er mye informasjon, dette er ikke terningkast. Jeg skjønnte ganske fort at dette var et analytisk spill, et dypt spill, at det var en god del ting som gjorde det interessant. Spillet var både strategisk, taktisk og psykologisk, og alle de tingene der. Bare å lære seg spillet, jeg er generelt sett glad i å fordype meg. Da jeg skjønnte at her var det mye å lære, mye å plukke opp og mye å tenke over, ble jeg fort interessert. Det som gjør det interessant er at jeg føler at jeg blir bedre. At jeg føler at ”oi nå lærte jeg noe og det var morsomt”.

³⁷ Han har forsøkt World of Warcraft hos en kamerat, men vet at han ikke kan ha det hjemme for da får han ikke gjort noen ting.

Åse har i likhet med Nils en fascinasjon for spill, men ikke for gambling. Spill er og har alltid vært viktig for henne. Poker gir henne anledning til å spille:

”Siden poker har blitt så utrolig populært gir det en gyllen mulighet for meg til å få spilt et spill, samme om det er scrabble, backgammon eller poker, så lenge det er et spill og så lenge det er konkurranse”.

Det er viktig for Åse at det er ferdigheter som avgjør hvem som vinner et spill, mange av spillene hun liker er intellektuelt utfordrende. Siden hun er opptatt av konkurranseaspektet er det også viktig at de andre spillerne tar spillet seriøst. Hun vil heller spille mot en dedikert spiller som hun vet at hun taper mot, enn en spiller som hun vet at hun slår. Ved et nytt spill gjelder det å lære seg spillet fort. Hun gjorde det tidlig bra i poker. I et miljø dominert av gutter var det gøy å overraske ved å gjøre det bedre enn de hadde forventet. På ”Pokerklubb” lå hun blant de tre beste på rankingen de første sesongene. Flere legger også vekt på at poker gir mulighet for å konkurrere. Dina sluttet som aktiv idrettsutøver, ”men konkurranseinstinktet var der fortsatt”

For enkelte har poker gjort at de spiller mindre på andre former for pengespill. Alf forteller om personer han kjenner som tidligere spilte mye på automater, etter å ha spilt poker en periode innså de at poker var den eneste formen for gambling hvor de kunne vinne over tid. For Alf er det egenskapene ved spillet (”det er et enkelt, men komplisert spill”³⁸) som tiltrekker, pluss muligheten til å tjene penger på hobbyen. At det er et spill man kan tjene penger på tiltrekker også Åge, for han ”danker poker ut andre former for spill og gambling”..

Læring og kunnskapsutvikling

Selv om nettpoker er en aktivitet som de fleste utøver alene foran sin egen pc, er knytningen til et sosialt miljø viktig. De utvikler ikke forholdet til spillet i et sosialt vakuum. Vi kan se på det sosiale aspektet på to måter, som viktig i seg selv og for kunnskapsutviklingen sin del. Ni av spillerne i utvalget har kontakt med andre spillere, med tanke på deres læring og utvikling. Andre pokerspillere har vært diskusjonspartnere, både på nett og ansikt til ansikt. I tillegg lærer de gjennom erfaring og pokerteori. For åtte av dem igjen har det sosiale, i tillegg til å være instrumentelt, også vært viktige for den sosiale kontakten i seg selv. Kun en av spillerne

³⁸ Nils benytter det samme uttrykket, de kjenner ikke hverandre.

har utviklet seg som spiller på egenhånd, men han skulle ønske han hadde hatt kontakt med gode spillere med tanke på læring. Det virker som om kontakt med andre spillere har vært spesielt viktig i begynnelsen av spillkarrieren. Ved å tidlig ha kontakt med andre spillere, har de raskt lært seg det grunnleggende. I løpet av kort tid passerer ”de første rundene”, de utvikler et avansert forhold til spillet. Klinten skiller seg fra hveten, de mest dedikerte og beste har den sterkeste motivasjonen til å fortsette, og mange faller fra. Livepoker, og spesielt vennepoker, er viktig for læring. Situasjoner diskuteres og man blir klar over hvordan andre resonnerer og hvilke faktorer de legger vekt på. I tillegg til den konkrete læringen i spillsituasjonen, kan de fra livepoker bli oppmerksom på ting de bør studere nærmere. Vennepoker kan på mange måter sammenlignes med en kollokviegruppe i en studiesituasjon. Livepoker, og da spesielt vennepoker, kommer jeg tilbake til i det neste kapittelet.

Fire av spillerne i uvalget lærte poker omtrent samtidig i forbindelse med miljøet i ”Pokerklubben”. Deling av kunnskap har stått sentralt, samtidig som en intern konkurranse har gitt motivasjon. De fremhever en tilknytning til dette som viktig for at nivået gikk så fort opp. Fem har blitt introdusert for spillet av erfarne spillere, som har lært dem opp og hjulpet dem i gang. Mentorer har for dem hatt en lignende rolle som vi her har sett at Fred gjerne tar på seg. I det neste kapittelet skal vi se at Åge også fungerer som en mentor for nye spillere. Både for spillere i et læringskollektiv og for de som lærer av mer erfarne spillere gir som nevnt kontakt med et miljø en rask nivåøkning. I det neste kapitlet skal vi se hvordan ”mentorrollen” og ”pokerspråket” har betydning for knytningen til et miljø.

Det er sannsynlig at flere i utvalget ikke ville hatt nettpoker som interesse dersom det ikke hadde vært for kjennskap til andre aktive spillere. I begynnelsen er ikke motivasjonen til å fortsette så høy. De har ikke rukket å utvikle ferdigheter og presterer på et forholdsvis lavt nivå. Betydningen spillet har for dem er lav, knytning til selvet og til et sosialt miljø er skjør. De må ved flere anledninger bestemme seg for om nettpoker er noe de vil bruke tid på. Flere i utvalget har vært nære på å slutte. De forteller at poker ikke var noe gøy. En del spillere har veldig tydelige vendepunktshistorier. På et tidspunkt eller ved en bestemt hendelse bestemte de seg for å satse på nettpoker. Enkelte har tatt lengre pauser tidlig i spillkarrieren. Skulle de fortsette måtte de gjøre noe annerledes. Vi har i portrettet av Bård sett at han lærte mye av mer erfarne spillere ved en pokerklubb. Fred fant ut at han måtte endre spillestil, nettpoker var ikke morsomt til å begynne med. Dina fikk tips av venner i hennes pokermiljø om et par bøker hun burde lese. Hun leste disse bøkene og eksperimenterte med en ny stil,

plutselig så satt det og poker var igjen morsomt. Spillerne det her har blitt referert til har kommet over ”kneika” og gjenfunnet gleden ved poker. Andre spillere forteller om at de på et visst tidspunkt bare knakk koden og begynte å vinne. Læringen var kumulativ og de har ingen bestemte prosesser eller hendelser å peke på, de ble rett og slett på et tidspunkt gode nok til at de begynte å vinne. Felles for spillerne er at de går igjennom en læringsperiode og at dette har gitt dem en respekt for kunnskapskravene og nivåene.

Naturlig progresjon - opp i nivå, i hvert fall ikke ned!

Forholdet til nettpoker kan ses på som en karriere. De forteller at det er en naturlig progresjon mot å gå ”opp i nivå”, det vil si til bord med høyere innsatser (og vanligvis større ferdigheter)³⁹. Alle spillerne unntatt Bård har gått opp i nivå siden de begynte å spille. Den finmaskede inndelingen av innsatsnivåer på de fleste spillside, innbyr til å forsøke seg på nivået over. Har du nok penger, kan du forsøke deg. Dina forteller hvordan mange brenner seg på å gå for fort opp i nivå:

”Jeg tror det er viktig at du ikke tror du er bedre enn det du er, at du ikke går opp i nivå før du klarer å mestre det nivået du er på, føler at du har god kontroll. For det er det mange som gjør, de går på en smell fordi de tror de er bedre enn det de er. Så jeg har vært veldig veldig opptatt av det, at jeg skal være i pengene så mange prosent av gangene omtrent, og føler at jeg klarer å mestre det bra før jeg går opp et nivå sånn at jeg ikke taper mye penger på det.”

Et ønske om å gå opp i nivå kan i starten av spillkarrieren føre til at de går for fort opp. Tidlige erfaringer med å gå opp i nivå gjør at de blir mer forsiktige. Ved å gå for fort opp i nivå kan de ende med å tape igjen. Pokerspillerne har et ønske om å utvikle seg og i denne utviklingen er innsatsnivå og økonomisk utvikling naturlige mål. Flere spillere påpeker også at det er veldig viktig å spille på et nivå hvor du ikke tenker på pengene, men fokuserer på å gjøre de rette valgene. Mange spillere har også en atskilt pokerøkonomi, med regler for hvor stor del av innsatsen de satser (”money management”). Dette innebærer at de ikke kan spille på et høyere nivå enn beløpet på deres pokerkonto tilsier. For mange av spillerne er det viktig å bygge opp en tilstrekkelig ”bankroll” slik at de kan forsøke seg på nivået over. Det er derfor viktig å ikke ta ut penger fra pokerkontoen, hvis du vil gå opp i nivå. Har du gått ned er det

³⁹ Det er rimelig å anta at ferdigheter øker med innsats på et overordnet nivå (hele populasjonen pokerspillere), men det finnes ingen oversikt, så vidt meg bekjent, over hvor sterk denne korrelasjonen er.

om å gjøre å spille så bra at du så fort som mulig kan gå opp i innsats igjen. En spiller som er opptatt av nivåene i spillet er Ed. Om å gå ned i nivå sier han følgende:

”Nei altså, har du spilt poker så vet du at hvis du først går opp et nivå så er det jævla vanskelig å gå tilbake igjen. Et nivå tilbake går greit, men to nivåer ned da er det ikke morsomt lenger. Det er det som er problemet.”

For noen spillere handler det å gå opp i nivå om å oppleve spenning og muligheten for å vinne mer. For andre handler det å gå opp i nivå om å møte bedre spillere. Ved å kjempe mot andre som tar spillet seriøst, får de godt spill og utvikler seg som spillere. Endret livssituasjon har for enkelte ført til at de spiller mindre poker nå enn tidligere, dette kommer i konflikt med målet om å gå opp i nivå. Hvordan forholdet til poker påvirkes av andre forpliktelser behandles i det neste analysekapitlet.

Action er sannsynligvis størst i overgangene, hvor de forsøker å etablere seg på et nytt nivå. Det er da usikkerheten og konsekvensene i situasjonen er størst. Om de klarer det er usikkert, det er mulig de må gå tilbake for å prøve igjen senere. Det er ved disse overgangene til et nytt nivå at konsekvensene med tanke på deres fremtidig spillkarriere er størst. Om dette sier Åge:

”Du må ikke være redd for å gjøre de riktige trekkene. Du må ikke tenke at hvis jeg går all-inn nå selv om jeg er favoritt så risikerer jeg hele stacken min, og det vil jeg ikke. Det er liksom nøkkelen her. Hvis man spiller for høyt, eller hvis man ikke har nok penger inne så blir det til det. Å, men jeg har vel gått noe ned, når jeg har gått opp så har jeg forsøkt å gå opp litt og så har det gått en stund, så har jeg gått ned igjen, for å forsøke litt senere igjen. Det er noe med å prøve på nivået over. Det er jo det samme som med trening, du må prøve litt opp for å se hvor lista ligger, så kan man på en måte gå ned og prøve igjen senere.”

Betydningen av penger

De i utvalget som går økonomisk i pluss på poker tjener fra tusen til fire tusen i måneden. Det er altså ikke snakk om store summer. For at poker skal studeres i et lek perspektiv må det være selve spillet og ikke pengene som er hoveddrivkraften. Vi skal her se at de ser på poker som en hobby, men at pengene gir spillet en ekstra dimensjon. Pengene er mer et middel enn et mål. Å kunne ta ut en gevinst er en bonus. Dette er delvis i tråd med Reith (1999:147) sin

beskrivelse av pengenes betydning i spillsituasjonen “*Money means nothing, it’s just a yardstick to measure your success.*”⁴⁰. For å belyse hvordan de uttaler seg om pengenes betydning i spillet vil jeg trekke frem utdrag fra flere av informantene. Alf sier:

”Jeg vil jo selvfølgelig tjene penger på poker, men jeg har ingen målsetning om at det er dette som skal fylle opp BSU- kontoen min. Jeg ser mer på det som en hobby, og hvis jeg kan tjene penger på hobbyen min så er det kjempefint. Jeg har finansiert den nye pc’en min fra og med denne uka. Det er jo en fin bieffekt, men det er ikke penger jeg regner med til noe. De pengene jeg har der, de er til poker, og hvis jeg kan ta ut penger der av og til, en gang i halvåret eller noe sånt, så er jeg godt fornøyd. Men det er ikke sånn at jeg kalkulerer med de pengene, at de skal gå til noe, med mindre det er et overskuddsformål som en ny pc. Jeg prøver også å unngå å sette inn penger. Jeg er derfor ganske moderat med uttakene mine, for jeg vil unngå å gå konk å måtte sette inn penger. Men jeg har råd til å bruke noen hundre kroner i mnd på hobbyen min, som mange andre gjør. Men jeg blir jo ikke i godt humør av å tape penger, når jeg kan vinne. Det er som en som fisker, du blir ikke i godt humør av å ikke få fisk.”

På spørsmål om hvordan han kan utvikle seg som pokerspiller for å tjene mer svarer han:

”Å lese hand histories, å analysere sitt eget spill, det synes jeg er kjedelig. Jeg synes det er kjekkere å sitte å trykke på datamaskinen og spille poker. Det er underholdningsaspektet og tidsfordrivaspektet for meg som er det som appellerer mest. For jeg ville uansett ikke kommet opp i summer på flere hundre tusen kroner i året, jeg ville kanskje kommet opp i 30-40 tusen, og det er ikke så viktig nå som jeg har full jobb, jeg klarer meg”.

Dina går også i pluss på poker, men også for henne er hobbyperspektivet tydelig:

”Si jeg ligger på cirka fire tusen i måneden omtrent. Som sagt, jeg er ikke ute etter en proffkarriere og jeg vil ikke tjene millioner av kroner, jeg synes bare det er gøy, og spiller så lenge jeg synes det er gøy. Fire-fem timer på kvelden er maks. Jeg spiller sjelden poker når jeg ikke har lyst, for når jeg ikke er inspirert så blir det som sagt drittpoker. Jeg må være i humør til å spille poker, jeg må synes det er morsomt. Når jeg spiller poker har jeg lyst til å spille poker, jeg har lyst til å gjøre det som er gøy med poker, bløffe folk, spille bra og trappe folk og sanne ting. For meg er det fortsatt en hobby og en hobby skal være gøy, og da gidder jeg ikke å bruke ekstra tid.”

⁴⁰ Det er her feil å si at penger ikke betyr noe, som vi skal se.

I utdraget fra Nils fremgår det hvordan penger må bli stående på deres pokerkonto for å kunne avansere til å spille om høyere summer:

”Jeg er veldig forsiktig da, jeg er ikke gambler i det hele tatt. Jeg har aldri spilt noe annet enn poker når det gjelder pengespill, annet enn en ti'er på en automat hver tredje måned, maks. Det er spill, ikke gambling, som interesserer meg. Så er det det med penger, det gjør jo noe med spillet, det gjør at man har et insentiv til å vinne, og et insentiv til å ikke tape den andre veien. Jeg har startet en ny konto, og de pengene har jeg ikke rørt, fordi jeg ikke har trengt å gjøre det og fordi jeg har lyst til å spille høyere og vet at jeg da trenger en høyere bankroll. Jeg har lyst til å gå oppover, for det er det man gjør, altså det er en naturlig progresjon og fordi jeg ikke er avhengig av pengene. Det handler om å bli god, handler om å bli bedre, å utfordre seg selv. Jeg har lyst til det, men jeg er også veldig gjerrig på en måte, og veldig forsiktig”.

På spørsmål om han tror han kommer til å fortsette å spill poker i fremtiden vises det at det tydelig er sider ved spillet, i tillegg til pengene, som tiltrekker:

”Jeg tror jeg kommer til å spille poker lenge, nettopp på grunn av dette med pengene og fordi det er et spill jeg synes er fantastisk gøy. Og det er det at jeg lærer nye ting hele tiden, det gjør og holder spillet interessant. Det at du har muligheten til å nå høyere opp i nivå nesten til det uendelige. Ikke det at jeg tror jeg har potensial til det i det hele tatt, eller at jeg ikke har det for den saks skyld. Men muligheten er der, hvis man har vilje og mulighet og er god nok, og det gjør at jeg holder det interessant, open ended.”

Kjølsrøds (2002;2003;2004) spesialisert lek passer godt for å studere spillernes utvikling og knytning til nettpoker. Spillerne kommer over tidlige hindringer, lærer å sette pris på forhold ved spillet, utvikler kunnskap og kontakt med et miljø, søker nye utfordringer og har et mål om å gå opp i nivå. I tillegg har mange en drøm om å en gang spille i en større internasjonal liveturnering ved et kasino. De er dedikerte og engasjerte som pokerspillere, forholdet til spillet er for de fleste viktig. Spillsituasjonen er atskilt og klare regler foreligger, således kan man kalle det for en verden for seg. Spillet er også et mål i seg selv, pengene på sin side fungerer for de fleste som et viktig biprodukt. I fortsettelsen skal vi se hvordan spillerne drar forholdet til poker i ulike retninger, og utvikler sitt eget forhold til spillet.

Utvikling og spesialisering

I teorikapitlet så vi at serialitet innen den spesialiserte leken gir grunnlag for eksperimentering og læring. Her vil jeg benytte meg av teoretiske idealtyper for å løfte frem en del typiske elementer. Idealtyper er en slags teoretiske portretter, laget med en teoretisk hensikt og et analytisk formål (Widerberg, 2001:123). De benyttes her for å vise at spillerne forholder seg ulikt til action og karakterkonkurranser. Spillertypene viser hvordan de spesialiserer seg over tid. Det rendyrkede finnes imidlertid ikke, dette er konstruerte sammenstillinger.

Ambisjonsnivå og personlige egenskaper gjør at de utvikler seg i ulike retninger. I tillegg påvirker deres økonomiske situasjon og familiære forpliktelser spillsituasjonen.

De verdsetter forskjellige aspekter ved det å spille poker. Over tid finner de sin måte å spille på, spillertypene er ikke noe som er der fra de begynner å spille. Spillerne leter seg frem til og utvikler sitt eget forhold til poker, dette vitner om mange uttryksmuligheter innenfor det samme spillet. Spesialisert lek er et passende perspektiv for å studere forholdet til spillet. At leken er spesialisert og forholdet til den individuelt, illustreres ved at spillere fra det samme pokermiljøet ("Pokerklubben"), som lærte poker omtrent samtidig, er plassert i alle tre idealtypene. Av informantene som har lært poker av en mer erfaren spiller er det også tydelige tendenser til at de utvikler en spillestil og et forhold til poker som skiller seg fra "læreren" sitt. Forhold til poker adopteres ikke, det baserer seg på aktive valg av den enkelte. Inndelingen i idealtyper er på mange måter en oppsummering og kategorisering av mange av funnene fra det forrige analysekapitlet. De er her tatt med for å ytterligere presisere og fremheve en spesialisering i ulike retninger.

"Underholdningsspillerne"

Vi har i det forrige kapitlet sett at Åse og Ed søker pokeropplevelser og muligheten for action. De må ha det moro med poker. De er heller ikke så seriøse og vet de kunne gjort ting annerledes for å bli bedre. De er også begge klar over at andre er bedre enn dem og legger ned mye mer innsats for å bli gode.

"Programmerere" og "godpokerspillere"

For spillere i idealtypene "programmerere" og "godpokerspillere" er det flere likheter. De er begge opptatt av å gå i pluss på poker og velger spill deretter. De har god oversikt over sin "pokerøkonomi". De har et bevisst forhold til hvor stor andel av deres spillkapital de risikerer

på et enkelt spill ("money management"). Innsatsen må stå i forhold til beløpet på deres pokerkonto. Forholdet til nettpoker er på mange måter systematisk. De deles likevel inn i to spillertyper fordi de er forskjellige på avgjørende punkter. Deres spillestil og hvordan de søker ut motstandere varierer.

"Programmerere"

Vi har sett at spillere som Nils og Alf er veldig systematiske og disiplinerte i sitt spill. Gjennom regler for sitt spill søker de seg bort fra usikkerhet og muligheten til raske store gevinster (lave konsekvenser). Utvikling og forfining av regler gjør at stadig flere situasjoner kan plasseres i et kjent mønster. For å sette det på spissen virker det som om de programmerer sin egen spilling omtrent som et dataprogram, derav idealtypen "programmerere".

"Godpokerspillerne"

Den siste spillertypen, "godpokerspillerne" er opptatt av å få godt spill i tillegg til å gå i pluss. Det gjelder å slå spillere som de er litt bedre enn, de må yte på marginen for å vinne. De er tydelig på at motspillerne må ha grunnleggende ferdigheter i orden. De må forvente noe mer risiko (usikkerhet) og svingninger (konsekvenser) enn "programmererne".

Karakterkonkurranser står sentralt. Her finner jeg spillere som Åge, Fred og Dina.

Andre idealtyper

Syv av spillerne er til nå plassert i idealtyper. De tre siste Rita, Geir og Bård er enten nærme en idealtipe eller mellom to. Dette viser at det sikkert finnes andre måter å dele spillerne inn på og flere idealtyper blant dedikerte amatører. I tillegg er det sikkert også forskjeller blant spillere med et annet dedikasjonsnivå (nybegynnere, profesjonelle og spilleavhengige).

Idealtypene er benyttet for å fremheve et mangfold i spillestil.

Er det sannsynlig at nettpoker vil være deres spesialiserte lek også i fremtiden?

For ni av spillerne i utvalget er det passende å benytte spesialisert lek perspektivet for å studere deres forhold til poker. Ed er her et tvilstilfelle, muligens er han ikke dedikert nok til at spesialisert lek er en passende beskrivelse. Jeg kan likevel si at blant dedikerte amatører

kan forholdet til nettpoker utvikles og betraktes som spesialisert lek. Vi skal nå se om det er sannsynlig at nettpoker vil forbli deres spesialiserte lek.

Nettpoker har kommet, og blitt stort, i løpet av kort tid. Derav uttrykket ”pokerbølgen” i media. En bølge kjennetegnes ved at den slår inn, for så å trekke seg tilbake og bli borte. Jeg skal her vurdere om det er sannsynlig om nettpoker vil vedvare som en spesialisert lek for spillerne med tanke på hvordan de omtaler sin pokerframtid. Før det vurderes om det er sannsynlig at de blir mindre dedikerte i fremtiden skal jeg se på om de vurderer å ta steget over til å spille profesjonell poker.

Refleksjoner rundt en eventuell profftilværelse

Vi har sett at poker for flere i utvalget gjør at de spiller mindre andre spill og spiller mindre andre pengespill. Poker er for de aller fleste et spill som virkelig fascinerer dem. De har ikke tidligere hatt et forhold til et annet kortspill som er i nærheten av det de har til poker i dag. De liker også at det er mulig å tjene penger på hobbyen sin. Det er som vi har sett en drivkraft for spillerne å gå opp i nivå, spille om større summer. De har et mål om å utvikle seg innen sin spesialiserte lek. Penger er i stor grad et mål på suksess, de må bygge en ”bankroll” for å kunne gå opp i nivå. Det er imidlertid mulig å ta steget fullt ut og gjøre poker til en levevei. Spesialisert lek kan være et mellomstopp på vei mot noe annet.

Hobbyperspektivet er likevel tydelig for alle. De drømmer ikke om å bli proff eller ha en vesentlig inntekt fra poker. Det er få i utvalget som planlegger forbruk etter pokerpenger. At de ikke vil leve av nettpoker skyldes både at de ikke kan og at de ikke vil. Noen trekker frem at de ikke er gode nok. Ed ler og sier; *”Nei det ga jeg opp tidlig, jeg skjønnte at jeg ikke var god nok”*. Andre fremhever at de ikke vil forsøke å leve av poker fordi det er for risikabelt. Alf sier han ikke har et avslappet nok forhold til penger til å ha en økonomi som svinger etter resultatet rundt pokerbordet. Han kjenner profesjonelle spillere og vet det ikke er realistisk å forvente en jevn inntekt fra poker, de har gode og dårlige perioder. De med familie sier de ikke har mulighet på grunn av ansvaret og forpliktelsene de har.

Det handler også om at de ikke vil bli profesjonelle. Hele ni av de ti intervjuede kjenner godt én eller flere profesjonelle pokerspillere. I tillegg til det ofte glamoriserete bildet som fremstilles i media av profesjonelle pokerspillere, har de egen kunnskap til å nyansere dette

bildet. Det å leve av nettpoker innebærer i stor grad å isolere seg foran sin egen pc, man mangler miljøet man har på en arbeidsplass eller i en studiesituasjon. De har også ofte en døgnrytme som avviker fra det vanlige. Det er størst trafikk på mange pokersider når det er kveld i USA, det vil si når det er natt i Norge. Mange norske profesjonelle spiller derfor sent på kvelden og på natten. Dina uttalte treffende om profesjonelle spillere hun hadde møtt etter en litt for lang pokerøkt; *"Det er ikke noe pent syn!"*. Åge og Dina sier at de vil bruke utdannelsen sin, de vil produsere noe. Åge reflekterer også rundt hvor pengene kommer fra. Dersom han skal leve av nettpoker og tjene gode penger må noen andre tape, enkelte problematisk mye.

Det er allikevel sider ved tilværelsen til de profesjonelle som frister. Mange kunne tenke seg å smake på deres livsstil for en kortere periode, spesielt det å prøve seg i en større internasjonal pokerturnering. Dette koster dog mye penger, noe de ikke er villige til å risikere. Åge sier *"får se hvor rik jeg blir"*. Dina sier *"jeg skulle gjerne prøvd, men jeg har ikke 60 tusen å spytte inn"*. Hun har vært tilskuer i en større internasjonal turnering og beskriver det som veldig inspirerende. Fred har vært nær ved å kvalifisere seg på internett, via en satellittturnering, til en stor internasjonal turnering på kasino (EPT). Geir har veldig lyst til å delta i en slik turnering. Han har også et ønske om å spille poker i Las Vegas i løpet av et par års tid. Han drar heller på ferie for å spille poker enn for å ligge på en strand i syden. Åge har bestilt tur til Las Vegas og gleder seg til å spille poker der. Flere spiller har også planer om å få til en pokertur til Baltikum for å spille på kasino.

Refleksjoner rundt hvorvidt de tror de vil spille poker også i fremtiden

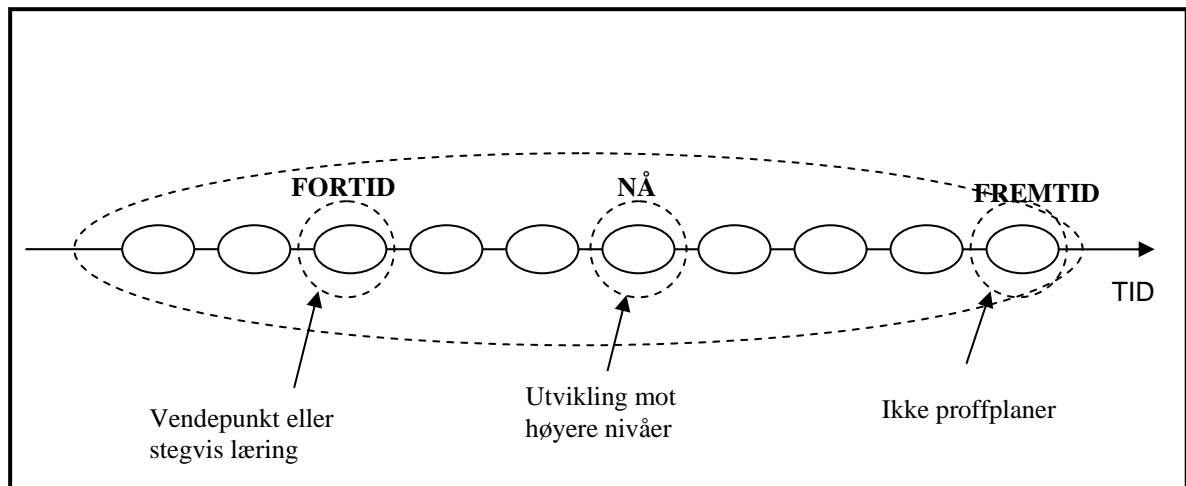
Flere (Åge, Åse og Fred) omtaler en tidligere periode i deres pokerkarriere med positive, nærmest romantiske, ordelag (*"den gode perioden"*, *"spilte mot kremgjengen"*). Det kan virke som om de tror de ikke kommer til å få oppleve en slik periode igjen. Flere spiller også mindre poker nå enn de gjorde tidligere (Alf, Bård, Åge, Nils, Åse og Fred). I det neste kapitlet skal vi se at dette delvis skyldes at de har en annen livssituasjon nå enn tidligere, spesielt har overgangen fra studie- til arbeidstilværelse ført til mindre poker. Enkelte (Fred og Nils) skulle dog ønske at de hadde hatt anledning til å spille vesentlig mer enn de har i dag. I teorikapittelet så vi at Kjølørød peker på at motivasjonen er sterkest rundt midten av en definert kjede. I en tidlig periode hadde de en rask kunnskapsutvikling, de opplevde mye for første gang og de hadde en sterk motivasjon til å utvikle seg. Vi har sett at de over en periode

beveget seg fra et spill med mye usikkerhet og spenning til et mer kunnskapsbasert spill. Mye endret seg og var nytt i deres tidlige læreperiode, om ikke den har stagnert så går kunnskapsutviklingen for de fleste tregere i dag. Enkelte i utvalget spilte mye mer i en tidlig periode. Det vitner også om kontroll over spillingen at de spiller mindre i dag⁴¹. Selv om flere spiller mindre er det ingen som ser for seg at de kommer til å slutte med poker, med mindre det blir forbudt. Ved hjelp av portrettene av Fred og Bård har jeg forsøkt å vise hvor rik pokerverdenen er. Det er lett å dra forholdet til poker i en ny retning, for eksempel ved å begynne å spille en annen spillform innen Texas Hold'em, eller ved å gå over til en ny pokervariant. Spillerne kan også stadig søke nye utfordringer, markedet er globalt og det er alltid noen enda bedre de kan forsøke seg mot. Som flere har påpekt blir de heller aldri utlært. I tillegg til gjennom erfaring kan de lære av bøker, magasiner, forum på internett og tv-programmer om poker. De kan også veksle mellom å spille live- og nettpoker. Det er derfor sannsynlig at poker vil forbli deres spesialiserte lek, i det minste i den nærmeste fremtid.

Sammenfatning og veien videre

Ja og sannsynligvis ja, er svaret på de to forskningsspørsmålene i dette kapittelet: Poker kan for spillerne betraktes som en spesialisert lek, og det er sannsynlig at den vil forbli det. I teorikapittelet ble spesialisert lek fremstilt som en rekke actions innenfor den samme aktiviteten, den samme figuren er her gjengitt (figur 4). Spillerne har utviklet seg siden de begynte, de har kommet over utfordringer enten gjennom stegvis læring eller ved et avgjørende vendepunkt. De har søkt større utfordringer ved å gå opp i nivå, og de har spesialisert seg i ulike retninger. For dedikerte amatører er det mulig å ta det store steget til å forsøke å leve av poker, men for informantene er hobbyperspektivet tydelig.

⁴¹ Åge kommenterer at hans nettpokerfremtid delvis avhenger av utviklingen internasjonalt. Dersom nettpoker forbyr i flere land vil dette bety færre spillere og mindre penger i omløp i systemet. Dersom poker får en oppblomstring i en ny verdensdel, for eksempel Asia, vil dette føre ferske penger inn i systemet. Nye urutinerte spillere vil gjøre det lettere for de dedikerte amatørerne å vinne.



Figur 4: Utvikling av spillkarrieren

Nå følger oppgavens siste analysekapittel hvor det fokuseres på de sosiale sidene. Vi skal der se hvordan de er sosiale mens de er på nett og hvordan de er sosiale live (gjennom pokerspill og i andre sammenhenger) I tillegg skal vi se hvordan poker kombineres i forhold til andre forpliktelser og relasjoner til signifikante andre.

Kapittel 7: Analyse av det sosiale aspektet

Nettpoker er i stor grad en asosial aktivitet og livepoker sosial, men bildet må til en viss grad nyanseres. Putnam (2001:104) beskrivelse av kortspill (bridge) på nett som instrumentell og kortspill live som sosial, passer også til å beskrive mitt datamateriale. Det sosiale er dog komplekst og vanskelig å måle, noe vi har sett Quan-Haase og Wellman (2002) påpeke. Jeg skal i dette kapitlet peke på en sammenheng mellom nettpoker og knytning til et sosialt miljø, både på nett og utenom. ”Pokerspråket” er viktig både for læring og for å bli oppfattet som medlem av en gruppe dedikerte spillere. Det er også en interessant sammenheng mellom nett- og livepoker som må tas med for å vurdere de sosiale sidene. Også når det gjelder hvordan de er sosiale er det store forskjeller mellom spillerne. Til slutt skal vi under besvarelsen av det tredje forskningsspørsmålet se at poker tar mye tid, hvis den får lov til det. For å belyse de sosiale sidene skal jeg i dette kapitlet studere følgende forskningsspørsmål:

- Hvordan er de sosiale på nett?
- Hvordan påvirker tilknytning til et pokermiljø deres forhold til poker?
- Hvordan kombinerer de pokerspillingen med andre forpliktelser?

Hvordan er de sosiale på nett?

Spillerne i utvalget går på nett for å spille poker, ikke for å være sosiale. De ”chatter” lite med sine motspillere, og de svarer gjerne kort av høflighet hvis de blir snakket til. Videre er det for enkelte et selektivt preg over chattingen. Én spiller har bildet av en kjent fotballspiller som representerer han. Han signaliserer med bildet en interesse, og chatter med andre fotballinteresserte som kjenner igjen spilleren. Ellers har han en overtro greie og chatter i en bestemt situasjon hvor han har oddsene imot seg. Bortsett fra dette chatter han ikke. Et par andre i utvalget bruker chatten til å kjeft på andre spillere, og en av dem sier ”*det er dette chatten bli brukt til*”. De kjefter på andre spillere i situasjoner hvor de har gjort dumme valg, men har hatt flaks og vunnet⁴². Flere fremhever at dårlige spillere bruker tid og energi på å chatte, fremfor å følge med på viktige faktorer. Chat blir ytterligere begrenset dersom de

⁴² Det er da vanlig å bruke skjellsordet ”fisk” og fortelle dem hvor flaks de hadde.

spiller flere bord samtidig. De fleste i utvalget pleier å spille to til tre bord samtidig. Ved å observere pokerspill på nett ser man også at de fleste spillerne bruker chatfunksjonen på pokersiden forholdsvis lite. Min uformelle observasjon tyder på at det primært er korte kommentarer i forbindelse med spesielle hendelser i spillet, som signaliserer godt spill, flaks eller uflaks. Det blir gjerne kommunisert ved hjelp av forkortelser (for eksempel er LOL=laugh out loud, mye brukt⁴³). Det er lite chat om forhold utenfor spillet.

Et instrumentelt forhold til spillingen på nett, og glede over det sosiale ved å spille live, passer godt overens med Putnams (2001:104) observasjon av bridge (se teorikapitlet).

Onlinespillerne er i all hovedsak oppgavefokuserende, noe som skiller seg vesentlig fra det sosiale kortspillet live. Men forholdet til poker er ikke et spill i ensomhet foran skjermen. At de ikke er sosiale mens de spiller nettpoker er en sannhet med modifikasjoner. De er mer sosiale mens de spiller enn hva man får inntrykk av ved å observere chatten på pokersidene. I portrettet av Bård ble det tegnet et bilde av en person som var veldig sosial på nett (ikke på siden hvor han spiller poker, men ved å chatte på messenger og delta aktivt på pokerforum). Det er viktig å presisere at det varierer hvor sosiale de er på nett, Bård og Fred er for eksempel vesentlig mer sosiale på nett enn de andre spillerne når det gjelder å kommunisere med personer de ikke kjenner fra før av.

I teorikapitlet så vi at Wellman, Boase, Horrigan og Rainie (2006) pekte på en "media-multiplexity", at mer kommunikasjon på nett også gir mer telefon- og ansikt-til-ansikt-kontakt. I denne oppgaven finner jeg resultater som i stor grad samsvarer med dette. Først og fremst er dedikerte nettpokerspillere per definisjon mye på internett (i og med at de må være pålogget for å spille), og de er derfor ofte tilgjengelige på chat og e-post. Tor Eric Sandvik (2006) finner i sin studie av artefaktens betydning i poker en bruk av flere kommunikasjonskanaler under spillsituasjonen. De er sosiale gjennom andre kanaler enn på pokersiden, enten parallelt mens de spiller eller under pauser i spillingen. De danner ikke mange sosiale vedvarende relasjoner på nett, de tar i all hovedsak med seg eksisterende pokervenner og sosialisering med dem. En måte å være sosial på er å "raile", altså å holde kontakt og følge med på hverandre mens man spiller. De fleste har et pokermiljø, hvor de kjenner hverandres kallenavn ("nick") og vet hvor venner spiller. De kan gå inn på hverandres bord for å observere hvis det er noe spesielt som skjer, og kommunisere med hverandre. I

⁴³ Andre forkortelser som er mye brukt: nh=nice hand, ty= thank you, gl= good luck

spesielle situasjoner hender det også at enkelte har kontakt med pokervenner på telefon. Én i utvalget kvalifiserte seg til en større nettpokerturnering kvelden før intervjuet. Hun hadde da hatt et par pokervenner som hadde fulgt med henne og heiet på henne mens hun spilte. I tillegg til kommunikasjon under spill, danner også situasjoner i spillet grunnlaget for kommunikasjon i ettertid. For enkelte i utvalget er det vanlig å sende hverandre spillsituasjoner elektronisk, for å vise noe spesielt eller for å diskutere en situasjon ("poste hand histories"). Situasjoner i spillet de har diskutert på nett og andre ting fra nettpoker, danner også grunnlag for samtaler når spillerne møtes ansikt til ansikt. Følgende utdrag fra intervjuet med Dina viser hvordan kontakt med andre spillere både kan gi støtte og være en kilde til refleksjon og læring:

"En venninne spiller også, så vi var i samme pokerlag, vi to og gutter, veldig moro. Vi snakket en del sammen. Det er greit å ha noen å ringe med hvis du har gått på en bad beat." Har jeg spilt denne hånden riktig, hva burde jeg gjort annerledes?" Så vi har snakket en del sammen og støttet opp om hverandre fordi vi er jenter og fordi vi er underdog'er i forhold til alle gutta. Det er veldig greit å ha en å ringe til av og til for å diskutere pokerhender og du lærer veldig mye av det også. Å ha en å prate med for å analysere potter og hender du er i, burde jeg ha bettet mer eller mindre og sånne ting. Men det er ikke ofte, en gang i uka kanskje. Vi ser på hverandre når vi spiller, så sier vi hva vi har og så sier jeg "tror du han har..?" og så sier hun.. Så du får litt hjelp i vanskelige situasjoner og litt støtte."

At det sosiale er rikere og av større betydning enn hva observasjon av nettpokerspill tilsier, understreker Quan-Haase og Wellmans (2002) poeng om at det er vanskelig å måle det sosiale når mennesker har fått så mange nye muligheter til å holde kontakt med hverandre. Likevel, selv om bildet må nyanseres er nettpoker primært oppgavefokusert. Sosiale handlinger er sekundære og underordnet spillsituasjonen. Som flere av spillerne sier: *"nettpoker er for pengene, livepoker er for det sosiale"*. Ved dette utsagnet fremhever de at på nett er resultatet over tid viktig, i det gjenspeiles deres suksess. Livepoker er en annen konkurransesituasjon hvor det å vinne ikke er så fremtredende. At resultatene er viktige ved nettpoker er avgjørende for at pokervenner ikke oppsøker og spiller mot hverandre på nett⁴⁴. De vil heller vinne over ukjente. I tillegg spiller de gjerne på ulike tidspunkter, på ulike sider, ulike typer spill og ulike innsatser. De individuelle valgene og preferansene preger nettpokerspillingen. De danner sin portefølje av "pokerinteresser" av en type interesser Castells (2001) kaller "meg-sentrerte".

⁴⁴ Det kan selvfølgelig hende de kommer på det samme bordet, spesielt hvis de spiller store turneringer med mange deltagere (kan være flere tusen med).

På dette punktet vil jeg konkludere med at nettpoker er instrumentelt og oppgavefokusert, men likevel mer sosialt enn hva observasjon av spill alene tilsier. Selv om nettpoker har vokst veldig i utbredelse, skjer ikke dette på bekostning av livespill, snarere tvert imot. Nettpoker fører til mer livepoker, det er positive synergier mellom spillformene. En asosial spillform erstatter ikke en sosial. I fortsettelsen skal vi se at det sosiale er vesentlig mer fremtredende ved livepoker.

Hvordan påvirker tilknytning til et pokermiljø deres forhold til poker?

Vi har tidligere i analysen vært inne på betydningen av kontakt med andre pokerspillere for å utvikle forholdet til nettpoker. Kontakt med andre spillere var, som vi så i analysekapittelet om spesialisert lek, viktig for ni av ti informanter. Jeg skal nå beskrive hvordan beherskelsen av et ”pokerspråk” fungerer for å bli oppfattet som medlem av en gruppe dedikerte spillere. I tillegg skal jeg gå nærmere inn på spillernes forhold til livepoker.

Pokersnakk og beherskelsen av ”pokerspråket”

I et pokerlag med særs dedikerte og erfarne spillere høsten 2007 gjorde følgende ordveksling meg oppmerksom på hvor mye pokersnakk det kan være i et livelag. Jeg prater med min sidemann om fotball. En annen lurte på hva vi snakker om, hvorpå min samtalepartner svarer *”Vi snakket om fotball”,* og han som lurte sier kort *”Ok.”* Å si at vi snakket om fotball var, i denne sammenhengen, det samme som å si: *”Det var ingenting.”* eller *”Det var ikke noe viktig”.* Om pokersnakkets posisjon i hans miljø sa Åge følgende: *”Hva i all verden snakket vi om før vi begynte å spille poker?”* Han refererer her til et utsagn en kamerat av han kom med like etter at de hadde begynt å spill poker. *”Møtes vi ute og tar noen øl sammen, kommer vi stort sett inn på poker. Man snakker om mye annet også, men det blir veldig lett til at vi kommer inn på poker.”,* forteller Åge. På spørsmål om hvilke pokerting de snakker om svarer han: *”Om man har vunnet eller tapt i det siste, om situasjoner, ting som har skjedd, hva man har gjort feil, hva man har gjort bra. Turneringer man har spilt. At det hadde vært moro å få i stand et lag snart. Masse pokerhistorier”.*

Generelt sett virker det som om pokerspillere er interessert i å diskutere poker og dele av sine erfaringer. På en måte er pokersnakk et uutømmelig tema, i og med at det finnes lure og

mindre lure måter å håndtere en situasjon på men få absolutte fasiter. Mangelen på objektive mål opprettholder interessen for samtaleemnet. Mellom spillerne er poker et felles tredje, et tema det er lett å snakke om. Personene i pokermiljøet til Åge har vært i hans utvidede vennekrets, men de har blitt venner gjennom pokeren. De fleste fra hans opprinnelige vennekrets deler ikke den samme fascinasjonen for spillet. Mye av pokersnakket, i tillegg til hendelser fra egen nettpokerspilling, tar utgangspunkt i ting de har lest eller sett på internett. Flere laster for eksempel ned ”High Stakes”, som er en pokerserie hvor flere av de mest kjente pokerproffene spiller mot hverandre.

Flere av spillerne har hatt kontakt med andre mer erfarne spillere som har hjulpet dem i gang og gitt dem innpass i et miljø. De har fått hjelp til å utvikle et avansert forhold til spillet. Denne opplærer-rollen er det flere i utvalget som har i dag. Fred synes det er veldig moro når folk han har lært opp begynner å få det til. Rollen som opplærer ”går i arv”, det er forhold ved denne rollen som gjør at flere i utvalget gjerne tar den på seg. De får ekspertrollen og noe av æren for ferdighetene som nye spillere tilegner seg. Som vi har vært inne på, er det flere som omtaler en tidligere periode i deres spillkarriere i veldig positive ordelag, ved å hjelpe andre i en startfase får de ta del i deres tidlige fascinasjon. Åge har denne rollen i dag:

”Alle jeg prater med som nettopp har begynt å spille poker er jeg veldig opptatt av å lære å spille best mulig. Jeg har gitt veldig mange nybegynnere råd om poker. Jeg låner også gjerne ut pokerlitteratur til folk jeg spiller med eller har lyst til å spille med, til venner av venner og den type ting. Få dem til å unngå de verste nybegynnerfellene.”

Jeg skal nå inn på språkets rolle for læring og sosialiseringen inn i et miljø. Pokeren er full av faguttrykk, sjargong og forkortelser, det kan kalles for et ”pokerspråk”. Spillerne lærer seg pokeruttrykk og gjennom terminologien blir spillerne oppmerksomme på at spillet er ferdighetskreven. Mange av begrepene refererer til strategiske, matematiske og psykologiske aspekter. Følgende sitat fra Ed er her illustrerende:

”Jeg spilte først med play money en periode for å lære meg spillet. Så skjønte jeg at jeg var dårlig. Folk benyttet begreper som jeg ikke forstod. Hva er odds og pottodds? Så jeg leste for å prøve å forstå litt mer, finne ut hva man bør regne på.”

Jeg vil bruke erfaringer fra rollen som nybegynner blant dedikerte spillere for å studere hvordan pokerspråket skiller mellom medlemmer og ikke-medlemmer av et pokermiljø. Refleksjonene er hentet fra livepoker fordi det er vanskelig å legge vekt på hvordan pokerspråket blir benyttet i intervjuene. I intervjuene snakker en erfaren spiller med en uerfaren. Jeg har notert meg at enkelte spillere med lang erfaring benytter lite pokerspråk, i samtale med en nybegynner som meg. Dette kan skyldes at de har erfart at nybegynnere ikke behersker terminologien, og de justerer seg deretter. På den annen side har jeg merket meg en tendens til at de som nylig har lært seg pokeruttrykk benytter seg av det i stor grad. For nyinnvidde kan det virke som om noe av hensikten med pokerspråket er å vise seg som kyndig og distansere seg fra de som ikke kan språket. Intervjuet egner seg derfor dårlig til å analysere pokerspråkets betydning.

I en spillsituasjon blant dedikerte spillere anvendes begreper for å resonere rundt konkrete situasjoner. I hvilken grad språket beherskes og hvordan konsepter anvendes på konkrete spillsituasjoner, kan si noe om erfaring og ferdigheter. Beherskelse av språket er en port for å bli sosialisert og medlem i et pokermiljø. Som nybegynner kan jeg definisjonen på mange begreper. Det er når flere spillere bruker begrepene for å diskutere en situasjon jeg faller av. Dersom spillere i etterkant av en hånd ved livepoker diskuterer situasjonen henger jeg delvis med. Når de forteller om situasjoner fra et spill de har opplevd på nett, hvor det eneste du har å forholde deg til er deres beretning, faller jeg av. De må ofte fortelle historien på nytt, og sakte, for at jeg skal forstå. Ved flere anledninger har jeg opplevd at spillere har ledd av en god historie lenge før jeg har forstått poenget. Normalt sett er jeg en aktiv bidragsyter i sosiale situasjoner, men her forstår jeg bruddstykker og deltar ikke. Beherskelse av språket fungerer som et tegn på medlemskap av en gruppe. Ved vennepoker virker det som om det er de beste og mest erfarne spillerne som i størst grad diskuterer situasjoner hvor de benytter seg av terminologien. Det virker som om erfaring og respekt innad i gruppen påvirker med hvilken sikkerhet deltagerne i et pokerlag diskuterer hender. Språket kan bidra til å skille mellom uinnvidde, nybegynnere og dedikerte erfarne spillere. Miljøer hegner om sin egenart, sin særegne symbolverden, ved å trekke klare grenser mot nærmeste omverden (Kjølsrød, 2004:105). Som nybegynner er jeg ikke medlem. Bruk av ”pokerspråket” kan vise at en gruppe spillere har tatt spillet til et nytt nivå.

Vi skal nå over til å se på livepoker, men først en interessant sammenheng mellom nett- og livepoker. Pokeravdelingene på kasinoer i USA har blitt stadig større i tiden etter at nettpoker

tok av (Brunson, 2005). Pokerlegenden Doyle Brunson, forfatteren av Super System, også kalt "bibelen", fremhever at det kanskje tidligere var en barriere for en del mennesker å oppsøke et kasino for å spille poker. Med nettpoker kan folk øve opp sine ferdigheter og lære seg reglene ordentlig før de oppsøker et kasino. På nett er det ingen regelbrudd i og med at det hele er datastyrt. Ifølge Brunson bidrar derfor nettpoker til å bryte ned noen av barrierene enkelte har for å oppsøke og forsøke seg på organisert livepoker. I begynnelsen ble jeg overrasket over at enkelte spillere som virket litt stille og beskjedne spilte livepoker regelmessig. Dette utfordret min antagelse om livepokerspilleren som utadvendt og aktiv sosial, en antagelse som kom av at det gjerne ved livepoker foregår et sosialt spill rundt spillet. Zurcher (1970) peker på hvordan det å fungere sosialt i gruppen, og kunne gå inn i en rolle som pokerspiller, var viktig for å bli medlem av deres pokergjeng. Min observasjon av livespill og utsagn fra intervjuene tyder på at det viktigste blant de dedikerte spillerne er at de andre kan spillet, og at de tar det seriøst. På denne måten baner nettpoker vei for deltagelse live. Følgende sitat fra Nils viser at det er mulig å bli varm i trøya ved først å spille, for så å delta i det sosiale spillet rundt spillet:

"Det er virkelig et sosialt spill. Folk spiller jo bridge, sjakk og fotball også for å møte folk. Å spille kort, drikke øl og snakke skit minner om andre pubaktiviteter som biljard og dart. Å sitte og kose seg og snakke med folk, eller jeg snakket ikke så mye i begynnelsen, men det kom etter hvert" (min fremhevning)

Nettpokerspillerne kan reglene og spillet godt, og i sosiale settinger kan de derfor lære bort spillet til andre. På mange måter fungerer aktive nettpokerspillere som en type misjonærer, de introduserer andre for spillet og lærer dem reglene gjennom livespill.

Livepoker

Poker gir en gruppe mennesker en grunn til å være sammen og noe å samles om. Som Putnam (2001) fremhever er det å spille kort en viktig sosial handling, fordi folk er sammen. Spillerne i utvalget spiller mye nettpoker alene, men svært få av dem spilte livepoker regelmessig før de begynte med nettpoker. Nå spiller samtlige livepoker. Det varierer hvor ofte de spiller live, fra en gang iblant til ukentlig. De fleste begynte å spille Texas Hold'em på nett og live omtrent samtidig. Kortspill live har for spillerne i utvalget hatt en markant økning etter at de begynte med nettpoker.

Livepoker og nettpoker er to forskjellige ting, de fleste sammenligner ikke spillformene. På nett gjelder det, som vi har sett, for flere å vinne penger. For å få til det må de i lengden spille mot folk som er dårligere enn seg. De har en pokerkonto hvor det er meget lett å holde oversikt over den økonomiske utviklingen. Basert på tidligere resultater forventer de fleste en fremtidig progresjon økonomisk. Det økonomiske resultatet viser om de "lykkes i spillet" i tråd med egne forventninger. Live er noe annet, her er det sosial innslaget viktig⁴⁵. Spillerne vil selvfølgelig vinne her også, men de har ikke samme oversikt over deres økonomiske resultater. Det sosiale innslaget er i seg selv verdsatt og viktig, i det minste for vennepoker. Ved vennepoker spilles det også om lavere summer. Sosiale mekanismer regulerer innsatsnivåene for flere i utvalget, de fleste vil ikke blakke venner⁴⁶. Et annet forhold er at de på nett har bygd seg opp en pokerkonto over tid. Ved livespill må de ta ut penger og har ikke på samme måte en atskilt pokerøkonomi. Uttak fra en minibank er fra "brukskontoen" ikke fra "pokerkontoen", så det er ikke avsatte og atskilte midler. På nett ser de ikke pengene fysisk for seg og en gevinst må overføres til en brukskonto for å være disponibel. Dette er forhold som devaluerer oppfattelsen av innsatsers verdi på internett i forhold til livepoker.

Flere spiller annerledes live enn de gjør på nett. De spiller mer alternative hender live, leker og eksperimenterer mer. Skal de ha det gøy må de nesten spille flere av hendene de får utdelt, siden de får så mye færre hender live. Dersom de spiller like stramt live som de gjør på nett, vil de bli sittende i lange perioder og ikke være med på spillet. Selv om det spilles om lavere summer, virker det som om mange likevel opplever mer spenning live. Bruk av sjetonger har trolig sammenheng med opplevd spenning. Ved å benytte seg av sjetonger devalueres verdien av innsatsen, det er ikke lenger like virkelig, hevder Svensson (2005). Observasjon av livespill tyder på at sjetonger muligens virker i begge retninger. Innsatsen virker ikke like virkelig, men innsatsen devalueres ikke nødvendigvis. Sjetonger kan også gjøre mindre potter mer spennende fordi fokuset flyttes fra pengenes verdi til det å vinne potten (spesielt ved turneringspoker). Dette gjelder spesielt for spillere som Nils, som spiller forholdsvis regelbundet på nett.

⁴⁵ På pokerklubber spiller man mer mot ukjente, har ranking over hver sesong, med premie til den som har gjort det best over tid. Det virker som om resultatene er viktigere der

⁴⁶ Dette gjelder vennepoker. Fra flere av spillerne har jeg fått inntrykk av at det spilles med høyere innsats i mange turneringer på kortklubber enn hva de spiller med mot venner. I tillegg blir det på kortklubber gjerne arrangert mer aggressive cash games i privat regi.

”Når jeg spiller bra på nett er det lite spenning. Da spiller jeg med lav risiko og gjør fornuftige ting, går inn i potter jeg er stor favoritt til å vinne. I situasjoner hvor jeg er 70 prosent favoritt er det ikke så spennende, adrenalinaspektet er litt borte. Spenningen får jeg mye mer når jeg spiller live, da er det langt større rom for å gjøre sprell. Internett poker er langt mer mekanisk. Live er det morsomme å spille ut noen, å lure dem. Det handler om å slå og overliste motstanderen. Det holder med en stor bløff eller noe sånt, det føles veldig godt. Litt ego ting.”

Flere sammenligner det å møtes en kveld for å spille poker med utgiftene i tilknytning til å gå på kino eller en kveld på byen. En spiller som Geir er tydelig på at han prioriterer poker, dette er hans hobby. I tillegg til å spille på nett spiller han fast livepoker på en pokerklubb en gang i uka. En annen av spillerne som prioriterer å satse penger på livepoker er Åse:

”Det er mye billigere å ta med seg kjøpepils og sitte rundt en grønn filtduk, selv om du legger inn 200 til 400 kr, enn å drikke drinker på en støyende pub. Jeg vil heller spille poker med kompiser enn å gå på byen egentlig. Jeg er ikke sånn fly- på- byen- og- danse- jente. Å sitte rundt et bord med høy musikk kan man gjøre hjemme. Så er jeg glad i å spille, jeg liker å gjøre ting, ikke bare sitte der.”

En annen viktig ting med livepoker generelt, men vennepoker spesielt, er at det gir en god anledning til læring. Rundt et pokerbord blir gjerne hender og situasjoner diskutert. Du har muligheten til å plukke opp ting der og da, eller til å merke deg begreper du i ettertid kan slå opp i pokerbøker for å studere. Om livespill og læring sier Åge følgende:

”Live får du helt ærlige tilbakemeldinger på spillet ditt hvis du vil. Hovedhensikten er ikke å blakke noen. Alle er i utgangspunktet interessert i at alle skal bli best mulig. Det er om å gjøre å hjelpe hverandre. Jeg synes det er kjempegøy når de andre vinner på nett. Jeg vil gjerne hjelpe dem til å bli bedre pokerspillere. Det morsomste live er at hvis alle spiller veldig god poker og jeg ender opp med å gå i null, så er det kult det. Men nett handler om å tjene penger. Live er det viktigste det sosiale, vi kan fort ende opp med å spille tolv timer, det er veldig moro. Live er så moro, så trivelig, sosialt og hyggelig. Det er kjempegøy og en sosial happening!”

Vi har her sett at beherskelse av en rik pokerterminologi fører til at de utvikler et avansert forhold til poker. Gjennom pokerspråket blir de oppmerksomme på hvor kunnskapskrevende

spillet er. Språket innbyr på mange måter til læring og til at de må utvikle seg for å henge med. Pokerspråket er også viktig for å bli oppfattet som et medlem av en gruppe dedikerte spillere. Jeg vil også her peke på at det virker som om kontakt med andre spillere kan virke som sosial kontroll. For det første blir de oppmerksomme på hvordan egne ferdigheter er i forhold til andres, og de ser hvor dedikerte enkelte er. I tillegg er det også noen i utvalget som er oppmerksomme på pengespillproblemer og ikke vil ha spillere med et problematisk forhold til poker i sitt miljø. Kontakt med andre spillere kan derfor sannsynligvis redusere faren for problematisk spillatferd. Det har her fremgått at live- og nettpoker for spillerne i utvalget er to veldig forskjellige ting. Livepoker er for mange foretrukket forbruk, de vil heller spille poker en kveld fremfor andre sosiale aktiviteter. Til nå i analysen har jeg vist at det finnes et meget bredt utvalg spillformer av Texas Hold'em, spillerne har der rikelig anledning til å spesialisere seg. I tillegg har de livepoker som oppfattes som noe annet. Spillerne kan ha et totalforhold til poker hvor de søker ulike ting på ulike tidspunkter. "Pokerverdenen" er i dag rik av uttrykksmuligheter, noe som er viktig for at spillerne har fortsatt og ikke gått lei.

Hvordan kombinerer de pokerspillingen med andre forpliktelser?

Poker er en tidkrevende hobby, for å utvikle seg og ha en fremgang er det som i de fleste andre ferdighetskrevede aktiviteter nødvendig å praktisere regelmessig. Som periodespilleren Åse sier, så starter hun ofte nærmest opp på nytt igjen, "*hvordan var nå dette igjen? Å ja, det var ikke noe lurt av meg!*". Flere av de hun spiller mot live, spiller derimot mye mer enn henne og er mye mer opptatt av å utvikle seg. De bruker også mye tid på poker, flere i utvalget bruker mellom 10-20 timer i uka. På spørsmålet om hun har valgt bort noe på grunn av poker, kommer Åse med følgende interessante refleksjon. Hun har ikke valgt bort noe, men i perioder med poker har hun ikke vært så flink til å finne på noe. Avtaler brytes ikke på grunn av poker, men det kan hende hun ikke er så flink til å inngå dem i perioder. Og som hun sier: "*Det kan være like ille det!*"

I metodekapitlet så vi at det virket som om spillerne posisjonerte seg i forhold til en "diskurs" om "pengespill som problem". Flere vil ha anerkjennelse og legitimere sitt valg av fritidsinteresse, og dette kan prege hvordan de uttaler seg om eventuelle problematiske aspekter ved deres forhold til poker. Spillerne i utvalget fremstiller det som uproblematisk å

kombinere pokerspillingen med annet sosialt liv. Det er spesielt jobb og samboer/ektefelle som regulerer spillingen. De spiller gjerne når den de bor sammen med ser på tv, gjør noe annet eller ikke er hjemme. Ed er rask til å hoppe bort til pc'en når samboeren skal se på "en teit serie", han prøver også gjerne å få spilt litt etter at serien er ferdig. Åge pleide å si at CSI var hans favorittserie, fordi hans daværende samboer fulgte med på den, så da fikk han spilt nettpoker. Det tyder på at spillerne leter etter ledige tidslommer for å spille poker, men gjerne søker å gjøre disse lommene større enn de i utgangspunktet er. De legger seg dog i rimelig tid for å få nok søvn med tanke på den påfølgende arbeidsdagen. Pokerspillingen viker i de situasjonene hvor den møter motstand og klare grenser. Jobb er en regulerende faktor i og med at det for de fleste er tydelig definert når de skal møte på jobb, hvor lenge de skal være der og hva de er forventet å gjøre. Flere i utvalget har gått fra en studiesituasjon til å jobbe fulltid. Da de studerte var det lettere å spille poker. Det var enklere å spille poker sent på kvelden, da de kunne sove lenge neste dag. Det var også lettere å ta pauser på dagen for å spille poker. Enkelte påpeker at de nok ville hatt en raskere studieprogresjon og kanskje oppnådd bedre resultater hadde det ikke vært for pokerspillingen. Pokeren har lettere å ta fra den løsere definerte studiesituasjonen enn fra en situasjon som yrkesaktiv. At noen spiller mindre nå har også sammenheng med hvor de er i sin spillkarriere. Mange refererer til en tidligere periode hvor de spilte mye, var motiverte og fikk det bra til. Da var de veldig konsentrerte og hadde en rask utvikling. Denne læringskurven har for de fleste flatet ut⁴⁷.

Sammendrag og noen refleksjoner rundt sosial kapital

I dette kapittelet har vi sett at sammenhengen mellom et forholdsvis asosialt nettspill og sosial kapital er kompleks. Først og fremst har vi sett at kontakt med andre spillere i et pokermiljø har vært viktig for dem som spillere. De "chatter" dog lite på pokersiden med sine motspillere. Kommunikasjon under spill er primært med spillere fra et eksisterende pokermiljø gjennom kommunikasjonskanaler utenfor pokersiden (som messenger-chat og mobiltelefon). Allikevel har nettpoker et instrumentelt preg over seg, de går på nett for å spille, ikke for å være sosiale. Flere i utvalget bruker mellom 10-20 timer på å spille nettpoker i uka.

⁴⁷ Som nevnt: Kjølrsrød (2003:469); motivasjonen er størst rundt midten av en definert kjede.

Ved å kun observere nettpoker og ikke komplimentere undersøkelsen med andre metoder, risikerer man å tegne et feil bilde av det sosiale aspektet. På nett ser og leser de ting som danner utgangspunkt for diskusjoner når de møtes ansikt til ansikt. Poker er et sentralt diskusjonstema både på nett og ellers. Denne kombinasjonen av ”pokersnakk” med de samme spillene ved sosiale sammenhenger og på internett tyder på en ”media-multiplexity”, personer har kontakt på flere måter og én type kommunikasjon undertrykker ikke andre (Wellman, Boase, Horrigan og Rainie, 2006). Det er også primært gjennom nettpoker at de utvikler ferdigheter og blir dedikerte som spillere. Nettpoker er viktig for knytningen til et miljø av pokerspillere, de lærer seg ferdighetene og språket i stor grad på nett. Nettpoker gir også mer livepoker i og med at spillingen på internett fører til en kraftig vekst i antallet som er interessert i å spille. Ved livepoker er for mange det sosiale, enten like viktig eller viktigere enn å vinne.

I kombinasjon med andre forpliktelser virker det som om pokerspillingen viker når den må vike, den tar mye tid hvis den ikke møter motstand. Nettpoker blir i større grad strukturert av situasjoner med klare rammer enn situasjoner med mer uklare krav og grenser. For eksempel har en overgang fra en studiesituasjon til en yrkeskarriere medført en reduksjon i pokerspillingen for flere.

I denne oppgaven besluttet jeg å ikke forsøke å uttale meg om pokers betydning for deres sosiale kapital. I ettertid er jeg glad for denne beslutningen, det er vanskelig å uttale seg om sosiale virkninger når deres forhold til poker både har veldig sosiale og asosiale sider. Poker gir og poker tar sosialt. For tre personer som bor på mindre steder er poker en meget viktig sosial aktivitet, livepoker utgjør en stor og viktig del av deres fritid. For Åge har vi sett at poker utvider hans nettverk gjennom at personer som var i hans utvidede vennekrets har blitt hans venner. For andre er poker stort sett en aktivitet de bedriver uten å være sosiale. De fleste i utvalget har et forhold til poker som konsumerer mye tid og mye av tiden de spiller nettpoker er ikke sosial. Likevel, for å uttale seg om sosial kapital må man se på hva poker tar tid fra. Flere i utvalget sier at nettpoker tar fra TV-tid. Enkelte har tidligere brukt en del av fritiden på dataspill. Det er derfor meget vanskelig å vurdere hvilken betydning nettpokerspillingen har for deres sosiale kapital. Svaret er uansett mer komplekst enn at nettpoker har en ensidig negative effekter på sosial kapital. De er ikke nødvendigvis mindre sosiale, men nettpokerspillingen endrer deres sosiale kommunikasjonsmønster. Dersom jeg kun hadde observert spill og kommunikasjon på pokersider ville jeg sagt at nettpoker var en

veldig lite sosial aktivitet. Det er som vi så i teorikapitlet store utfordringer knyttet til å vurdere forholdet mellom bruk av internett og sosial kapital. Det er ikke sikkert man skal male fanden på ”pokerveggen”.

Kapittel 8: Avsluttende refleksjoner

Frem til gjennomføringen av intervjuundersøkelsen hadde arbeidet med studien vært preget av å være noe i villrede. Jeg hadde observert et spennende fenomen, men søk etter litteratur gav få treff. Forskere har i hovedsak studert pengespill som et samfunns- og avhengighetsproblem. Med et problemperspektiv ville det vært lettere og kommet i kontakt med et fagmiljø, og vært enklere å finne relevant litteratur. Å bestemme seg for et teoretisk utgangspunkt for å studere fenomenet var en tidkrevende prosess. Flere forskningsmiljøer ble kontaktet for å få hjelp til å finne litteratur. Det viste seg at også de hadde i hovedsak litteratur om spilleavhengighet, likevel var både AKAN og SIFO behjelpelige. Anita Borch ved SIFO anbefalte meg å lese ”The age of chance - gambling in Western Cultures” av Gerda Reith (1999). Å lese Reith sin kritikk av det ensidige fokuset på pengespill som problem, ga meg motivasjon til å fortsette. Jeg ble klar over at forskning med mitt perspektiv var en mangelvare og at det også kunne være viktig. Utfordringen var likevel å finne et teoretisk perspektiv og veileder for en masteroppgave om nettpoker. Mange brikker falt på plass da jeg fikk professor Lise Kjølørød som veileder og bestemte meg for å ta utgangspunkt i hennes teori om spesialisert lek. Likevel var jeg lenge i tvil om dette ville bli en interessant oppgave og hvordan det ville gå. I ettertid er jeg glad for de valgene som ble tatt, som det fremgår av de neste avsnittene mener jeg at funnene i analysen er interessante.

Hovedfunn

Spillsituasjonen og action

Analysen av spillsituasjonen peker på elementer som gjør det sannsynlig at det er mer action i spillsituasjonen live enn på nett og at karakteregenskaper er mer fremtredende ved livepoker. Det fremheves så hvordan nettpoker for dedikerte amatører over tid utvikler et spill som i større grad er preget på ferdigheter og klarere handlingsalternativer. For de fleste fører kunnskap og erfaring til at noe færre situasjoner oppfattes som actionfylte. Allikevel finner jeg action i spillsituasjonen. ”Underholdningsspillerne” velger spill som gjør at muligheten for action ligger der. Ved å ta risiko og sjanser har de mulighet for å havne i situasjoner med høyt press hvor mye står på spill. Langsiktige kunnskapsutviklingen og økonomisk fortjeneste står ikke sentralt, de må ha det gøy med pokerspillingen. ”Programmererne” er opptatt av en

karriere og av å gå opp i nivå, de er derfor forsiktige. De utvikler regler for sitt spill for å spille disiplinert og fornuftig. Jo flere og bedre regler de lager seg, desto flere situasjoner faller inn i et velkjent mønster. Forutsigbarheten fører til at de bevisst jobber for å minimere action. Fasene hvor de forsøker å etablere seg på et nytt og høyere nivå er skjebnesvangre og actionfylte. For den tredje idealtypen ”godpokerspillerne” er det karakterkonkurranser som er det sentrale, de vil både få godt spill og vinne. Motspillerne må ha grunnleggende ferdigheter i orden slik at de må yte sitt beste på marginen for å slå dem. Ved for dårlige motspillere blir deres handlingsrom begrenset, motspillerne ikke holder god nok oversikt over bordet og handler for vilkårlig.

Spesialisert lek

Nettpoker skiller seg fra enkle spill. Forutsetningen for spillet skiller seg også fra mange andre former for pengespill i og med at man ikke spiller mot et hus som alltid vinner over tid⁴⁸. Begge disse forholdene gjør at man kan ha en karriere og bruke mye tid på spillet, uten at dette nødvendigvis er et problem. Som enkelte av spillerne sier; *”dette er min hobby og kan jeg tjene penger på den så er det fint”*. Aktørenes forhold til spillet er i stor grad slik Kjølørød (2002;2003;2004) beskriver forholdet til spesialisert lek; de utvikler og søker kunnskap, overkommer barrierer, spesialiserer seg, setter pris på ulike sider ved spillet, knytter seg til et sosialt miljø og søker nye og høyere utfordringer. Utviklingen kan ses på som en karriere. Spillerne må ved flere beslutningspunkter bestemme om de skal fortsette å spille eller ikke, og i hvilken retning de skal ta aktiviteten. Betydningen av et sosialt miljø for knytningen til spillet og spillkarrieren, har vært av avgjørende betydning for alle unntatt én. For enkelte er det kontakt med andre spillere ved et kritisk punkt som har gjort at de har fortsatt. Ved dette vendepunktet ville noen sannsynligvis sluttet dersom andre spillere ikke hadde gitt dem fornyet inspirasjon og kunnskap. Selv om betydning av et miljø er viktig, utvikler de over tid sitt eget forhold til spillet. De finner uttrykk og aspekter ved spillet som svarer til det de leter etter, de adopterer ikke automatisk andre spillere sitt forhold til spillet. Ved hjelp av begreper fra Goffmans (1967) ”Where the action is” er spillerne, som vi har sett, delt inn i tre spillertyper. Spillere fra det samme læringsmiljøet har utviklet seg i ulike retninger, i denne studien er de plassert i alle tre spillertypene. Også for spillere som har blitt opplært av en mer erfaren spiller, ser vi at de utvikler sitt eget forhold. Inndeling av spillerne i spillertyper viser

⁴⁸ Huset eller spilltilbyderen (for eksempel Norsk-Tipping) vinner alltid i og med at de kun betaler ut en andel av de omsatte midlene.

at de forholder seg svært ulikt til spillsituasjonen og hva de vil med den. Innenfor det samme spillet finnes det en rekke ulike uttrykksmuligheter, inndelingen i spillertyper gir uttrykk for noen av dem. Leken er spesialisert og ulike aspekter verdsettes.

Det sosiale

Internett gir folk nye måter å være sosial på og flere kanaler å kommunisere gjennom. Nettpoker vil for mange ta av tid fra andre aktiviteter og forpliktelser. For å utvikle seg som spiller og ha en progresjon tar nettpoker mye tid over en lengre periode. Vi har sett at spillerne går på nett for å spille, allikevel kan nettpoker være mer sosialt enn hva man ved første øyekast observerer. Det er også stor variasjon i om og hvordan spillerne er sosiale. Bård og Fred er sosiale og blir kjent med andre spillere på nett. For de fleste andre har jeg pekt på at de er sosiale på nett med pokervenner de kjenner fra før av ("media multiplexity"). Det er interessant at det chattes lite på pokersiden, mye av kommunikasjonen mellom spillere foregår på kanaler utenfor. Ved å kun observere nettspill kan man få et inntrykk av at spillet er mindre sosialt enn det virkelig er. Poker gir og poker tar sosialt, summen og konsekvensene er vanskelige å fastslå. Denne studien har vist at å måle sosial kapital i en tid med nye måter å kommunisere på er vanskelig.

Det har allerede blitt pekt på den avgjørende betydningen av et sosialt miljø. Få i utvalget hadde spilt noe særlig poker før de ble introdusert for nettpoker og Texas Hold'em. Nettpoker har gitt en oppmerksomhet rundt poker og ført til at veldig mange kan reglene. Denne pokerbølgen har derfor også bidratt til økt livespill. Mange av spillerne begynte å spille på nett og live omtrent samtidig. Det virker som om flere spillere har blitt sosialisert inn i et pokermiljø på bakgrunn av deres ferdigheter og involvering i spillet (som de tar med seg fra nettpoker). Oppgavefokuseret nettspill fører derfor for enkelte til deltagelse i sosialt spill live.

Erfaringer og forslag til videre forskning

I innledningen til metodekapitlet ble det referert til et sitat fra professor Lloyd Cohen som sier at forskere uten kjennskap til pengespill som uttaler seg blir som tiåringer som uttaler seg om sex; de har aldri hatt det, de liker det ikke og skal ikke ha det. På forhånd trodde jeg at jeg kjente feltet rimelig godt, men intervjuundersøkelsen har vist at forholdet til feltet var langt mer komplekst og variert enn hva jeg på forhånd antok. Arbeidet med denne oppgaven har i

storr grad vært gøy og spennende, og jeg må innrømme at følgende utdrag fra Gary Alan Fine i stor grad reflekterer mitt tilbakeblikk hvis jeg skal reflektere rundt arbeidet med denne oppgaven:

“Studying fantasy gaming groups is fun- I cannot deny that. It is not that the research is always enjoyable, or that typing, indexing, and compiling field notes are inherently fascinating. But the field observations are inherently interesting, playing the game is entertaining and exhilarating, and writing this book was for this reason a labor of love”
(Fine, 1983:xi)

I mange sosiale settinger har jeg diskutert masteroppgaven. Enkelte viktige innsikter har kommet fra uformell observasjon. Jeg har hatt kontakt med dedikerte spillere i et livemiljø og også spilt noe med dem. Pokerprogram de har sett har jeg også lastet ned for å holde meg informert. Denne delen av studien har vært lystbetont. I tillegg til å ha en verdi for meg håper jeg at oppgaven kan inspirere eller på annen måte være av interesse for andre. Det er flere pokerspillere og forskere som har bedt om å få tilsendt oppgaven når den er ferdig. Det er også en motiverende faktor i arbeidet at det er sannsynlig at flere kommer til å lese den. Det har blitt fremhevet at denne oppgaven skiller seg fra mesteparten av annen pengespillforskning ved at den ikke har et problemfokus. For å ytterligere fremheve relevansen og betydningen av denne studien vil jeg komme med noen innsikter som kan være av interesse for de som studerer spilleavhengighet. Reith (1999:10) etterlyser, som nevnt, en ”sunn” spilltilstand, delvis fordi den kan gi en økt forståelse av den ”usunne”.

Avhengighet med fokus på tid og nivå i spillet

I denne studien har jeg vist at ønsket om å gå opp i nivå er viktig for spillernes kontinuerlige involvering i nettpoker. I de fleste dataspill, også på internett, er en nivåøkningen sentral. Ønsket om en nivåøkning kan føre til et tvangsmessig forhold til det å spille og for noen til en problematisk overinvolvering. Jeg tror derfor det kan være interessant å sammenligne spilleavhengige innenfor flere nettspill, nettpoker inkludert.

Betydningen av et sosialt miljø

I denne oppgaven indikerer jeg at tilknytning til et pokermiljø kan fungere som sosial kontroll. Flere sier at de ville opplevd det som ubehagelig å ha personer med et pengespillproblem i sitt miljø. De er oppmerksomme og følger med på hverandre. I tillegg

kan også kontakt med andre spillere indirekte bidra til å redusere faren for spilleavhengighet, gjennom en rask nivåøkning i starten av spillkarrieren. Kunnskap om risikojustering og sannsynlighetsberegning vil kunne føre til at det skal mer til for at de mister kontroll over spillingen. Et spillmiljø kan også gi et innblikk i hvordan de står ferdighetsmessig i forhold til andre spillere. I studier av spilleavhengighet tror jeg det vil være interessant å inkludere ulike typer spillere sin tilknytning til et spillmiljø.

Argumentasjon for å forhindre spilleavhengighet

Anita Borch (2006) viser at både de som er for og de som er imot nettpoker er synlige i media. Dette kan ha forbindelse med at nettpoker har en uklar fremtid, noen vil legitimere, mens andre vil forby. Steile fronter står mot hverandre og på mange måter er aktørene bundet til posisjoner i sin retorikk. Spillselskaper fremhever poker som en ferdighetskrevende hobby og sår tvil om faren for spilleavhengighet i forbindelse med nettpoker. Forskere på spillavhengighet fokuserer på problemene og advarer folk mot å spille med utgangspunkt tilfældighetselementet. I tillegg til å fokusere på tilfældighetene kan de vurdere å i større grad fremheve hvor vanskelig det er å bli god⁴⁹. De dedikerte spillerne i utvalget har lagt ned mye innsats for å utvikle seg som spillere, de tjener likevel ikke mye og det er heller ikke avgjørende for dem. Svært mange pokerspillere taper fordi de ikke er gode nok (meg selv inkludert), ikke fordi de har uflaks. I de mest ferdighetskrevende pokervariantene må kunnskapselementet oppdages og erfares for at det skal fremstå som tydelig. Poker, og spesielt komplekse varianter som Texas Hold'em, kan spilles som et enkelt og som et komplekst spill, noe følgende replikkveksling viser (Glimne, 2006:13⁵⁰):

Kvinnelig tilskuer: "Is this a game of chance?"

W.C. Fields: "Madam, not the way I play it."

Forhold ved spillet, som mangel på objektive kriterier og enkle grunnleggende regler, bidrar til å legge et slør over kunnskapskravene. For enkelte kan det derfor se ut som om noen har kunsten å være heldig.

⁴⁹ Over 90% av alle nettpokerspillere taper (Glimne, 2006)

⁵⁰ Fra filmen "My little chickadee" (1940).

Referanser

Album, Dag (1996), *Nære fremmede -Pasientkulturen i sykehus*, Tano

Arlington, introduksjon i Brunson, Doyle (2005), *Super system 2: A course in power poker*, Cardoza

Bateson, Gregory (1972), *Steps to an ecology of mind*, Ballantine Books

Benjafield, John G. (1994), *Thinking critically about research methods*, Allyn and Bacon

Best, Joel (2005), Introduction, in E. Goffman (ed.) *Interaction Ritual- Essays on face to face behaviour*

Binde, Per (2007), Selling dreams, causing nightmares? On gambling advertising and problem gambling, *Journal of gambling issues*, Volum 20: 167-192

Boase, Horrigan, Wellman & Rainie (2006), The Strenght of Internet Ties, *Pew Internet & American Life Project*

Borch, Anita (2006), Gambling in the News: a statistical discourse analysis. Professional report no.5-2006, SIFO- Statens institutt for forbruksforskning

Brunson, Doyle (2005), *Super system 2: A course in power poker*, Cardoza

Bøhren, Øyvind & Gjærum, Per Ivar (1999), *Prosjektanalyse*, Skarvet

Castells, Manuell (2001), *The internet galaxy : reflections on the internet, business, and society*, Oxford : Oxford University Press

Cooley, Charles H. (1902), *Human nature and the social order*, New York: Charles Scribner's sons

Csikszentmihalyi, Mihaly (2000), *Beyond boredom and anxiety*, San Francisco: Jossey-Bass

Dostojevskij, Fjodor (2001), *Spilleren*. Solum

Fekjær, Hans-Olav (2002), *Spillegalskap: Vår nye landeplage*. Gyldendal akademisk

Fine, Gary Allan (1983), *Shared Fantasy*. The University of Chicago Press

Fog, Jette (2004), *Med samtalen som utgangspunkt- Det kvalitative forskningsinterview*, Akademisk Forlag

Frønes, Ivar (1994), Et utviklingshistorisk perspektiv & Barna i evolusjon, *De likeverdige. Om sosialisering og de jevnaldrenes betydning*

Ghauri, Pervez N. & Grønhaug, Kjell (2002), *Research methods in business studies: a practical guide*, Financial Times Prentice Hall

Glimne, Dan (2006), *Pokerhåndboka: alt om pokerspill og hvordan du blir en vinner*, Kagge

Golder, S. A. & Donath, J. (2004), Hiding and revealing in online poker games.

Goffman, Erving (1967), "Where the action is", in E. Goffman (ed.) *Interaction Ritual- Essays on face to face behaviour*. Anchor Books

Granovetter, Mark S. (1973), "The strength of weak ties", *The American Journal of Sociology*, Vol. 78, No. 6, s. 1360-1380

Harrington, D. & Robertie, B., *Hold'em med Harrington : Texas hold'em poker : ekspertstrategier for no-limit-turneringer*, Monstro forlag

Huizinga, Johan (1963), *Homo Ludens*, Gyldendal

Kjølsrød, Lise (2002), "Struktur, mening og budskap i spesialisert lek", Foredrag i Det norske videnskapsakademi, historisk-filosofisk klasse 11. april 2002.

Kjølsrød, Lise (2003), "Adventure revisited: On structure and methaphor in specialized play", *Sociology*, Volum 37(3): 459-476. SAGE publications

Kjølsrød, Lise (2004), "Om kalde dukker, noble sverd og erobrende sprang- metaforisk kommunikasjon i spesialisert lek". Frønes, I. & T. Schou Wetlesen (red) *Dialog, selv og samfunn*, s. 87-112. Oslo: Abstrakt forlag.

Lund, Ingebord & Nordlund, Sturla (2003), Pengespill og pengespillproblemer i Norge, *SIRUS Rapport nr. 2/2003*

Mollo, Victor & Gardener, Nico (1950), Card playing technique: or the art of being lucky, London.

Parke, Adrian, Griffiths, Mark & Parke, Jonathan (2005), "Can playing poker be good for you? Poker as a transferable skill", *Journal of gambling issues*, Volum 14: 1-7

Prus, Robert (2004), Gambling as activity: Subcultural life worlds, personal intrigues and persistent involvement, *Journal of gambling issues*, Volum 10: 1-21

Putnam, Robert D. (2001), *Bowling Alone*. New York: Simon & Schuster

Quan-Haase, Anabel & Wellman, Barry (2002), "How does the Internet affect social capital?", forthcoming in Huysmann, M & Wolf, V (Eds.), IT and Scial Capital

Reith, Gerda (1999), *The age of chance- Gambling in western culture*. Routledge

Ritzer, George (2000), *Sociological theory*. McGraw-Hill International Editions

Sandvik, Tor Eric (2006), "Menneske- datamaskin interaksjon (HCI) sett i perspektiv av poker på Internett; artefaktens evolusjon i pokerspillet i overgangen fra kortspill til nettspill". Masteroppgave i informatikk- Universitetet i Oslo.

Säfvenbom, Reidar (2005), innledning i, Sävenbom, R. (red) *Fritid og aktiviteter i moderne oppvekst: grunnbok i aktivitetsfag*.

Sennett, Richard (1974), *The fall of public man*. New York and London: W. W. Norton & Company.

Silverman, David (2001), *Interpreting Qualitative Data- Methods for analysing talk, text and interaction*, SAGE Publications

Skaug, Thorbjørn (2005), *Spilleavhengighet: perspektiver på pengespill*. Universitetsforlaget

Skog, Ole-Jørgen (2004), *Å forklare sosiale fenomener- En regresjonsbasert tilnærming*, Gyldendal Akademisk

Sklansky, David & Malmuth, Mason (1999), *Hold'em poker for advanced players, 21. st century edition*

Svensson, Ove (2005), "Ungdomars spel om pengar : spelmarknaden, situationen och karriären", *Lund dissertations in sociology bind 64*. Lund universitet

Taylor, Charles (1998), *Autentisitetens etikk*, Cappelen akademisk forlag

Turner, Nigel E., Fritz Barry & Zangeneh Masood (2007): Images of gambling in film, *Journal of gambling issues*, Volum 20: 117-144

Zurcher, Louis A. (1970), "The "friendly" poker game: A study of an ephemeral role, *Social Forces*, Vol. 49, no. 2, University of North Carolina Press.

Wellman, Barry & Haythornthwaite, Caroline (2002), *The Internet in everyday life* / edited by Barry Wellman and Caroline Haythornthwaite. Oxford: Blackwell

Widerberg, Karin (2001), *Historien om et kvalitativt forskningsprosjekt*, Universitetsforlaget

Wood, Robert, Williams, Robert & Lawton, Paul (2007), Why do Internet gamblers prefer online versus land based venues? Some preliminary findings and implications, *Journal of gambling issues*, Volum 20: 235-252

Statistikk og offentlig informasjon:

Lotteritilsynet (2007), Årsmelding 2006

Nielsen//NetRatings (2007), "Poker: the Internet's most addictive application"

Norsk-Tipping (2007), Norsk-Tipping Markedstracker

Teknologirådet (2007), "Fra rådet til tinget: Regulering av pengespill på internett", Nyhetsbrev nr 14, april 2007

Fra magasiner og aviser:

Aftenposten (6.08.2007), del 3 side 5: "TV annonser for dyrt. Store annonsører klager. Nettet mer populært enn TV"

Dagbladet (18.09.2007), del 1 side 6 "Prinsessen i pokersirkuset", skrevet av Ole Bjørner Loe Welde.

Kampanje (26.03.2007), "Må slippe opp for spillreklame"

Nettavisen (18.09.2007), "Annette kan forandre pokeren"

New York Times (11.03.2007): "Lotto makes sense, even for losers"

Norsk Pokermagasin, nr 2, mai 2006: "Pokerens historie", s. 42-43

Norsk Pokermagasin, nr 3, juni 2006: "Dan Glimne- tusenkunstner fra Sverige", s. 60

Norsk Pokermagasin, nr 4, juli 2006: "World Series of poker- historie og fakta", s. 44-47

VG Nett (03.10.2006), "Pokerbransjen tror ikke på spillestopp"

Filmer:

Ondskapens hotel (1980), originaltittel "The Shining", regisør Stanley Kubrick

James Bond 007, Casino Royale (2006), regisør Martin Cambell

Jeg har oppgitt alle kildene jeg har benyttet i oppgaven.

Oppgaven inneholder: 36 004 ord.

Appendiks 1: Intervjuforespørsel

Forespørsel om å delta i intervju

Jeg er mastergradsstudent i sosiologi ved Universitetet i Oslo og holder nå på med den avsluttende masteroppgaven. Temaet for oppgaven er nettpoker og jeg ønsker å studere aktive spillere sitt forhold til aktiviteten. For å finne ut av dette ønsker jeg å intervju ca 10 spillere som spiller nettpoker ukentlig.

Spørsmålene vil dreie seg om hvordan du begynte å spille poker, hvordan du lærte deg spillet, spillsituasjonen i dag og hvordan du ser på din pokerframtid. Jeg vil gjerne høre din pokerhistorie og hvordan du beskriver ditt forhold til nettpoker og poker generelt. Hva er det med poker som gjør at du spiller og hvilke opplevelser er det poker gir?

Jeg ønsker å intervju, bruke båndopptaker og ta notater mens vi snakker sammen. Intervjuet vil ta omtrent en time, og vi blir sammen enige om tid og sted.

Det er frivillig å være med og du har mulighet til å trekke deg når som helst underveis, uten å måtte begrunne dette nærmere. Dersom du trekker deg vil alle innsamlede data om deg bli slettet. Opplysningene vil bli behandlet konfidensielt, og ingen enkeltpersoner vil kunne kjenne seg igjen i den ferdige oppgaven. Opplysningene anonymiseres og opptakene slettes når oppgaven er ferdig, innen utgangen av 2007.

Dersom du har lyst å være med på intervjuet, er det fint om du skriver under på den vedlagte samtykkeerklæringen og tar den med til vår intervjuavtale.

Hvis det er noe du lurer på kan du ringe meg på 99 39 98 30, eller sende en e-post til paalkle@student.sv.uio.no.

Studien er meldt til Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste A/S.

Med vennlig hilsen:

Pål Klethagen

Bjørn Stallaresvei 7

0574 Oslo

Samtykkeerklæring:

Jeg har mottatt informasjon om studien av nettpoker og ønsker å stille på intervju.

Signatur Telefonnummer

Appendiks 2: Vervingstekst på pokerforum

Trenger folk å intervjuer til masteroppgave om poker

Jeg skriver en masteroppgave i sosiologi om nettpoker og leter etter folk å intervjuer. Tenkte da at dette var et passende sted å verve folk.. Målet med oppgaven er å forstå aktive spillere sitt forhold til poker, med andre ord er jeg interessert i å høre din pokerhistorie! Fra du begynte å spille poker og frem til i dag. Hvis du passer til beskrivelsen under vil jeg bli veldig glad hvis du kan ta kontakt med meg:

- Spiller jevnlig nettpoker (dvs. en til flere ganger i uken)
- Har spilt poker over en lengre periode (minimum et år)
- Spiller fortrinnsvis Texas Hold'em
- Er ikke profesjonell, men jobber eller studerer på heltid
- Har kontroll på spillingen (dvs. har ikke fått alvorlige økonomiske problemer, forsinket studieprogresjon eller behandling mot spilleavhengighet).
- Bosatt i Oslo eller med mulighet for å bli intervjuet i Oslo (på Blindern eller annet sted vi blir enige om)

Fint om du kan ta kontakt med meg hvis du vil være med eller hvis det er noe du lurer på:

- paalkle@student.sv.uio.no
- Mobil: 99 39 98 30

Pål Klethagen, masterstudent i sosiologi ved Universitetet i Oslo.

Sist endret: 18 Jan 2007 11:05

Appendiks 3: Intervjuguide

Info: Takk for deltagelse. Vil høre din pokerhistorie, fra første gang du spilte til i dag og gjerne også hvordan du ser på din pokerfremtid. Din historie og din erfaring med poker er styrende. Dette arket med spørsmål har jeg med for å være sikker på at vi kommer inn på visse områder. Alt du sier her er konfidensielt, det vil si både når jeg snakker med andre og i oppgaven ("nick"), er din identitet skjult. Dersom det er spørsmål du ikke vil svare på så er det helt greit, du velger selv hva du vil svare på.

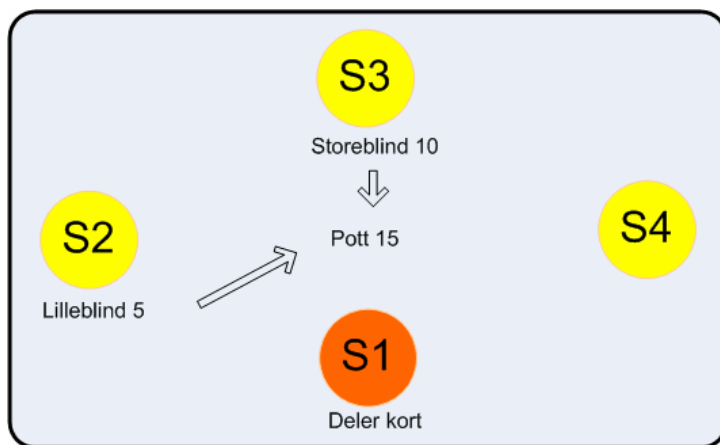
Selv skriver jeg denne oppgaven fordi jeg synes det er fascinerende hvordan nettpoker og Texas Hold'em (TH) i løpet av så kort tid har blitt så stort. Jeg søker med denne oppgaven å forstå spillernes forhold til poker. Nettpoker studeres som en fritidsinteresse. Det jeg vil er å høre din historie. Jeg er ikke aktiv spiller selv og søker ikke å skrive en oppgave som rosebilder poker, men jeg er heller ikke en motstander av poker som fokuserer på negative sider som spilleavhengighet.

- Demografi:
 - Alder, sivilstatus, utdannelse, jobb m.m.
- Introduksjon for poker
 - Når spilte du poker for første gang?
 - Når og hvor hørte du for første gang om TH?
 - Hvordan begynte du å spille TH selv? Live eller på nett?
 - Når begynte du å spille på nett? Fortell..
 - Hadde du venner eller bekjente som spilte på nett før deg?
 - Hvordan lærte du deg spillet? Utdyp..
 - Var det noen du lærte poker sammen med eller noen du lærte av? (miljø)
 - Første livekvelden du var med på, husker du den?
- Utviklingen av spillkarrieren
 - Hvordan har du blitt bedre? Kan du fortelle om hvordan du spilte før og hva som er forskjellig fra slik du spiller nå? Hvordan har du gått frem for å lære deg TH? Fortell; egne erfaringer, bøker, på nett av andre?? Hva har du lest? Hva har du sett på tv? Nettforum?
 - Kan du fortelle om hvordan spillingen har utviklet seg?
 - Tid
 - Type spill
 - Innsatsnivå
 - Har du vurdert å slutte? Fortell om den tidlige fasen. Spesielle hendelser?
- Dagens spillsituasjon
 - Hvor mye spiller du? Hvor lenge? Når på dagen? Hvor ofte? Bruker du hjelpemidler, oddskalkulator?
 - Type spill: turnering og/eller cash games? Innsats? Hvilket nettsted?
 - Multitable?
 - Chat med andre spillere: gjør du det nå og gjorde du det før? Kjenner du igjen andre spillere? Har du kontakt med noen mens du spiller?
 - Spiller du jevnt, har det økt/blitt mindre eller går det i perioder?
 - Hender det du går lei? Har du gjort noe for å holde interessen oppe?

-
- Livespill: hvor ofte og med hvem? Er du sammen med de du spiller med i andre sammenhenger? Pokervenner?
 - Hvem snakker du med poker om?
 - Kan du fortelle litt om hvordan det går og har gått økonomisk?
 - Spillopplevelsen:
 - Fortell om nettpoker? Hvorfor har du fortsatt?
 - Hvordan oppleves det å spille?
 - Fortell om en pokerkveld?
 - Hender det at poker er spennende? I hvilke situasjoner eventuelt?
 - Hvilke vurderinger gjør du rundt bordet?
 - Spiller du flere bord samtidig?
 - Har du noen spesielle pokeropplevelser du kan fortelle om? Gjerne både positive og negative opplevelser på både nett og live..
 - Hvordan påvirker det deg å vinne/tape?
 - Gjør du noe annet mens du spiller? Telefoner? TV?
 - Hvordan forholder du deg til forstyrrelser?
 - Har du noen gang tapt eller vunnet mye i løpet av en kveld?
 - Er det vanskelig å logge seg av? (Oppslukende/"hektet")
 - Hender det du blir fristet til å "satse alt"? (kontroll)
 - Pokerfremtiden (skill mellom nett og live)
 - Fortsette?
 - Spiller mer/mindre?
 - Slutte?
 - Fremtidsmål?
 - Vurderinger rundt poker
 - Hva skal til for å bli god? Hva kjennetegner gode og dårlige spillere?
 - Har noen du kjenner en "ekspertrolle"? Hva er det som gjør at noen blir sett på som gode spillere?
 - Hva betyr flaks og dyktighet i TH?
 - Hvordan tror du andre oppfatter deg som spiller?
 - Hvordan beskriver/karakteriserer du andre spillere?
 - Hvordan tar du beslutninger i spillet? Hva legger du vekt på ? (Eksempler)
 - Hva kjennetegner et godt spill?
 - Kombinering med livet utenfor
 - Når spiller du poker? Påvirker andre hvor mye og når du spiller?
 - Poker når du har ledig tid? Eller setter du av tid til poker? Er det noe som nedprioriteres?
 - Hva er forholdet familie, kjæreste/kone/mann og venner har til poker? (utdyp)
 - Hender det pokeren kommer i konflikt med andre ting?
 - Er det noe du gjorde mer før du begynte å spille poker?
 - Andre pengespill, spill, idrett eller fritidsinteresser du har drevet med?
 - Hvis du hadde redusert pokerspillingen er det noe du da ville ha gjort?
 - Har du noen du snakker med poker om? Diskusjonspartnere?
 - Kjenner du noen som har gjort det bra?
 - Noen nøkkelord: læring, sosialisering, miljø, kombinering, action, motiv for spill, identifisering, utvikling.

Appendiks 4: Beskrivelse av pokervarianten Texas Hold'em

I poker finnes det en rekke ulike varianter med forskjellige regler og prosedyrer. Forskjellene går blant annet på antall kort som deles ut, og om disse kortene er åpne felleskort eller skjulte kort som den enkelte spilleren har på hånden. De fleste variantene har den samme rangeringen av hender, men det finnes variasjoner også her. Budsystemener varierer også. Den store variasjonen gjør at du kan være god i en variant og dårlig i en annen. I studier av poker er det viktig å spesifisere hvilken variant som studeres, spesielt hvis kunnskapskravene er av interesse. I denne oppgaven har jeg valgt å fokusere på Texas Hold'em, den dominerende varianten på Internett og i store internasjonale turneringer, som i WSOP (World Series of Poker), pokerens uoffisielle verdensmesterskap (Glimne, 2005:244).



Figur 1: Tvungne bud, lille- og store blind

I Texas Hold'em er det om å gjøre å lage den beste femkortskombinasjonen av to skjulte kort og fem åpne felleskort⁵¹. Det anvendes en vanlig kortstokk med 52 kort. Spiller nummer en og to etter den som deler ut kortene ("dealeren"), må legge ut lille (se figur, S2: 5)- og storeblind (S3: 10). De tvungne budene er for at det alltid skal være penger i potten (her; 15). Storeblind er normalt dobbelt så stor som lille. Det deles så ut to kort med billedsiden ned til hver spiller. Disse skjulte kortene er private og kun for den respektive spiller å se. Den første budrunden begynner med at personen etter de blinde handler og avsluttes med storeblind. I den første budrunden kan de blinde overgå sine egne tvungne bud. Etter alle har handlet, det vil si lagt like mye som den som har budt mest eller kastet seg, deles det ut tre åpne fellekort. Disse kalles "floppen". Den andre budrunden begynner nå med at den første aktive spilleren,

⁵¹ Interaktive medier som Internett er også mye bedre for å demonstrere hvordan spillet fungerer, på nettet finnes det flere gode "pokerskoler" som kan lære deg basisreglene i spillet.

det vil si som fortsatt er med, etter den som deler kortene, begynner å handle. Såfremt ”dealeren” er med handler han⁵² til slutt. Etter den første aktive spilleren som har lagt inn et bud må de etterfølgende enten se dette eller høyne for å være med videre i potten. Etter den andre budrunden er ferdig legges det så opp et fjerde felleskort på bordet. Dette kortet kalles ”turn”. Den tredje budrunden foregår som den foregående, den første spilleren som fortsatt er med etter han som deler kortene begynner. Igjen må man dersom noen har budt, legge et tilsvarende bud eller høyere for å være med i potten. Etter dette snus det et femte felleskort opp på bordet, kalt ”river”. Det er nå fem åpne kort på midten av bordet i tillegg til de to du har på hånden. Den siste budrunden starter nå, prosedyren er som ved de to foregående.

Det gjelder å ha den beste femkortskombinasjonen av de syv kortene du har tilgjengelig. Man kan velge om man vil benytte seg av begge kortene man har på hånden, ett av dem eller bare spille på felleskortene. De fem beste kortene kan være de fem felleskortene, dersom ingen har minimum ett par og de to private kortene for spillerne er lavere enn de fem åpne kortene. Dersom kun en spiller byr på den siste runden, kan han ta potten uten å vise sine to skjulte kort. Hvis en spiller ser deg (dvs svarer på ditt bud ved å by det samme) må du vise kortene, hvis han har en bedre femkortskombinasjon enn deg må han vise dem for å gjøre sitt rettmessige krav på potten (Glime, 2005: 244-245). Har de den samme kortkombinasjonen som sin beste deles potten. Det er altså hele fire budrunder før vinneren av potten kåres. Du må hele veien vurdere muligheten for å få kortene du trenger, veie dette opp mot hvor mye du må by for å forbli i potten og gjøre antagelser om hva motspillerne kan ha.

Den intellektuelle utfordringen

Enkelte spill som sjakk, backgammon og bridge er anerkjent som ferdighetsspill⁵³. For spill som sjakk er det lett å fremheve ferdighetselementet i og med at en god spiller så å si alltid slår en dårlig. I alle pokervarianter har du et innslag av flaks og en god spiller kan derfor lettere tape for en dårlig. Lederen i Norges pokerforbund Hanna Nilsson uttaler følgende: ”Poker er et ferdighetsspill med et element av tilfeldigheter fordi det er et spill der man spiller på odds” (Norsk pokermagasin, 3, 2006:55). Å lære seg det aller mest grunnleggende i Texas

⁵² Velger å skrive ”han” av den enkle grunn at formuleringen ”han/hun” ikke ser bra ut på trykk.

⁵³ Bridge er også sett på som et ferdighetsspill og det er derfor tillatt med pengepremier i bridge turneringer, Lotteritilsynet skal nå vurdere betydningen av ferdighetselementet for å se om praksisen med pengepremier lar seg forsvare. Denne problemstillingen om betydningen av ferdighetselementet i bridge har blitt aktualisert siden det samme tilsynet ikke tillater pokerturneringer med pengepremier hvor deltagerne betaler en startavgift.

Hold'em tar kort tid og er enkelt. Etter en kortintroduksjon kan en nybegynner begynne å spille. Det sies om Texas Hold'em at spillet "tar et øyeblikk å lære, men en livstid å mestre".

På mange måter kan man si at det kreves innsikt for å se ferdighetsselementet. En profesjonell spiller vurderer langt flere forhold ved en situasjon enn en nybegynner. Nybegynneren er heller ikke klar over hvordan den profesjonelle spilleren bedømmer en situasjon. Spillet kalles "the cadillac of poker" (Harrington & Robertie⁵⁴, 2005), fordi det favoriserer gode spillere og gir dem god avkastning på pengene. Gode spillere favoriseres fordi det er så vanskelig å bli god samtidig som det er lett å gjøre feil. Sklansky og Malmuth (1999) fremhever to faktorer for hvorfor gode spillere kan få en god avkastning ved å spille Texas Hold'em. For det første er det mange dårlige spillere som ikke forstår at det er et vesentlig kunnskapselement, i og med at alle sammensetninger av de to skjulte kortene kan vinne. To starthender som for en nybegynner ser omtrent like sterke ut, kan være meget forskjellige. Betydningen av flaks betegner Sklansky og Malmuth (1999:7-8) som et forhold mellom forventet avkastning og standardavviket. I Texas Hold'em er spillets struktur og prosedyrer slik at det muliggjør for en ekspert å ha en god forventet avkastning til en akseptabel risiko.

Harrington og Robertie (2006) trekker frem forholdet mellom skjult og åpen informasjon som det ferdighetsmessige elementet. I enkelte pokervarianter er det for lite tilgjengelig informasjon (alle motspillerens kort er skjult), mens i andre spill er det for mye tilgjengelig informasjon (hver spiller har kun et skjult kort, resten er åpne felleskort). I slike pokervarianter blir hver spiller sin atferd fort mekanisk. Om Texas Hold'em uttaler Harrington og Robertie (2006:13) følgende:

"To skjulte kort gir mer enn rom nok for villedende manøvrer, mens fem åpne kort gir en god spiller anledning til å gjøre seg en mengde antagelser om motspillernes hender."

Bill Robertie er en av verdens beste backgammonspillere og har skrevet flere bøker om backgammon og sjakk. I Harrington og Robertie (2005:84) sammenligner han poker med disse spillene: I sjakk trenger du ikke tenke på hva motstanderen planlegger, stillingen på sjakkbrettet inneholder all den informasjon du trenger. Ved å gjøre det ene tekniske gode trekket etter det andre vil du vinne, dersom du er en vesentlig bedre spiller. Backgammon

⁵⁴ Medforfatteren Robertie har skrevet en rekke backgammon bøker, et spill som er mer allment anerkjent som et kunnskapsspill.

ligner på sjakk, ved at det er klare kriterier for hva som kjennetegner et objektivt godt spill. I poker har du ikke et tilsvarende mål på ”objektivt godt spill”. I tillegg til å gjøre gode trekk, må du forsøke å skjule hva du gjør, et hensyn du ikke trenger å ta i samme grad i sjakk og backgammon. Du må også samtidig forsøke å lese motstanderne. Å veie disse motstridende målene opp mot hverandre er ifølge Robertie en vrien oppgave. Selv om det finnes få objektive kriterier eksisterer det allikevel en fyldig pokerteori⁵⁵. Fra bøker om Texas Hold'em vil jeg fremheve kunnskapselementene; matte og statistikk, strategi og psykologi.

Matte og statistikk

En god tallforståelse er viktig, flere gode pokerspillere er matematikere. Pokerbokforfatteren Malmuth er matematiker. Pokerlitteratur av forfattere med matematikkbakgrunn er til tider temmelig avansert. Den kjente pokerproffen Andy Bloch er matematiker fra det anerkjente amerikanske Massachusetts Institute of Technology (MIT). Spilleren Anders Høyer Berg ved det norske profflaget Norsemen har en doktorgrad i matematikk fra Universitetet i Oslo. En grunnforståelse av de matematiske begrepene, hvordan de brukes og hvorfor de er viktige er nødvendig for å utvikle seg som spiller. Det er dog ikke nødvendig å regne nøyaktig på sannsynligheter, det er tilstrekkelig å estimere sannsynlighetene. For det første må man vurdere sannsynligheten for å få det eller de kortene man trenger (”outs”). Deretter må denne sannsynligheten veies opp mot muligheten til å vinne potten og hvor mye man må by. Kort fortalt beregner en god spiller forventet verdi (”expected value”) (Brunson, 2005:134). Fra økonomiskteori benyttes prinsipper for investering (se Sklansky & Malmuth, 1999). Det økonomiske prinsippet om ”sunk cost”, er viktig i poker: Hvor mye du på et tidligere tidspunkt har investert i en pott er irrelevant. Med en gang et bud er lagt inn, tilhører pengene potten. Det er pottens totalstørrelse som teller, ikke hvor stor andel av de pengene som var dine (Brunson, 2005:127). Du skal altså ikke la deg binde av tidligere investeringer hvis det på det nåværende tidspunkt viser seg irrasjonelt å fortsette. I både poker og økonomi gjelder altså prinsippet om at du skal ta et tap, hvis det ikke er rasjonelt å fortsette å investere i det samme objektet/potten. Kort fortalt betyr ”sunk cost” at ”du ikke skal kaste gode penger etter dårlige penger” (Bøhren & Gjørn, 1999).

⁵⁵ Å studere hvem forfatterne er kan illustrere kunnskapskravet. Mange bøker er skrevet av fremragende pokerspillere, sammen med intellektuelle. Som nevnt har Robertie skrevet bøker om sjakk og backgammon i tillegg til pokerbøker. Malmuth, medforfatteren til pokerspilleren Sklansky, er matematiker.

Risiko er et sentralt begrep i pokerlitteraturen. "Money management" innebærer at man skal ta høyde for svingninger som skyldes dårlig spill og/eller uflaks. Dette begrepet operasjonaliseres ved at man til enhver tid ikke skal satse mer enn en bestemt andel av sin tilgjengelige spillkapital. Jo høyere andel som satses, jo høyere risiko. Det er altså viktig å ha en pokerkapital som forsvarer å spille på det nivået du gjør. Ved tap over en periode skal man ifølge teorien gå ned i innsats. Det er også nødvendig å vinne over tid på et nivå for å bygge en pokerkonto som forsvarer å spille om høyere innsatser. Å gå opp i innsats for å raskt vinne tilbake et tap er et grovt brudd på "money management". For å bli en suksessfull pokerspiller, er det viktig å se på spillet som finansielle transaksjoner, heller en som en sosial underholdningsaktivitet (Parke, Griffiths & Parke, 2005:1). Å følge prinsippene det her har blitt redegjort for innebærer å forsøke å ta veloverveide valg fremfor å la følelsene bestemme.

Strategi

Her er posisjon vesentlig. Posisjon deles inn i tidlig, mellom og sen. Tidlig posisjon (i figur 1: S2), betyr at du har mange aktive spillere etter deg, du har da lite informasjon å bygge dine valg på. Sen posisjon (S4) innebærer at de fleste andre handler før deg, du har derfor informasjon om deres valg før du selv må agere. Posisjon og antallet aktive spillere etter deg bestemmes av hvor du sitter i forhold til dealeren. Fordi du ikke har informasjon om hva de andre spillerne vil gjøre må du i tidlig posisjon ha en sterkere hånd for å by enn i sen posisjon. Hvordan du spiller en bestemt hånd er derfor avhengig av hvor du sitter i forhold den som deler og antallet spillere. Hvor du sitter i forhold til bestemte spillertyper er også viktig, og om du har dem på din venstre eller høyre side (Brunson, 2005:139). Posisjon ved bordet er utrolig viktig, men dette er nybegynnere gjerne ikke er klar over (Harrington & Robertie, 2006).

Psykologi

I poker skal du forsøke å skjule hva som ligger bak egne handlinger, samtidig som du skal forsøke å lese motspillerne. Selv om du har mindre informasjon på nett, er det også her viktig å følge med på egen og andres atferd. Det handler om å lete etter "tells" hos andre, det vil si signaler om hvordan de spiller som de ikke er klar over at de sender ut⁵⁶. Både på nett og live

⁵⁶ Av forhold man kan legge merke til på nett er betenkningstid, handler de fort når de har en god hånd og bruker de lang tid når de er i tvil? Hvordan byr de når de har en god versus en middels hånd? Når og i hvilke situasjoner bruker de forhåndsvalgknappene. Det er tegn på nett også, men noen av dem er annerledes enn dem man har ved livepoker

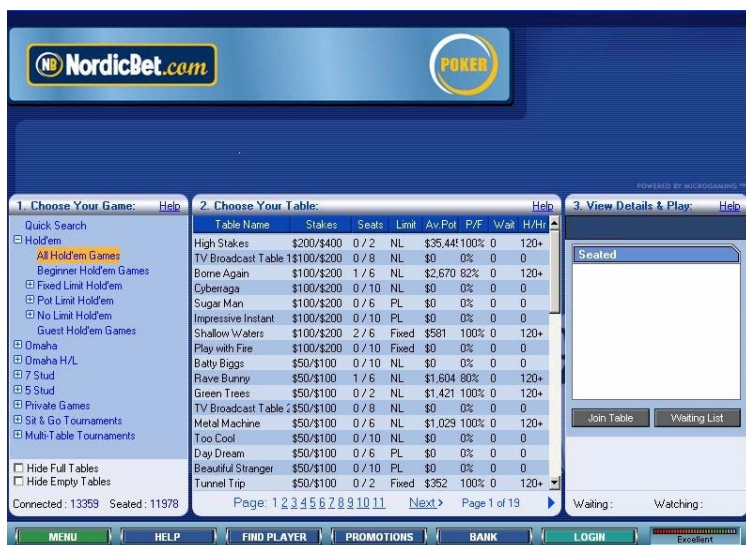
er det viktig å lese de andres spillemønstre for å få informasjon. I tillegg til å skjule hvordan man spiller har enkelte spillere strategier for hvordan de skal sende ut bestemte signaler for at motspillerne skal oppfatte deg på en bestemt måte ("table image")

Referanser fra appendiks er inkludert i oppgavens referanseliste

Appendiks 5: Beskrivelse av nettpoker

Hvordan komme i gang

For å begynne å spille nettpoker må du gå inn på en pokerside, registrere deg som bruker, laste ned en programvare, logge deg på og overføre penger fra for eksempel et bankkort. Det tar kun noen få minutter å opprette en konto og begynne å spille. Overføring av penger går på et øyeblikk. Dersom du ikke er villig til å sette inn penger kan du spille om lekepenger ("play money"), dette senker terskelen for å begynne da du kan bli kjent med pokersiden og lære deg spillet uten risiko. Det kreves ingen former for spesielt datautstyr eller dataferdigheter. Det er nok med internettilkobling, en datamaskin og ha fylt 18 år⁵⁷. Under vises et utsnitt fra en nettpokerlobby. All grafikk i appendiks 4 og 5 er hentet fra Sandvik (2006) og gjengitt med tillatelse fra forfatteren.



Figur 1: Nettpokerlobby

Etter å ha logget deg på blir du tatt med til lobbyen (se grafikk ovenfor). Her vises en oversikt over tilgjengelige spill, samt informasjon om hvert enkelt bord. Du kan sette deg ved et bord hvis det er et ledig sete ("join table") eller sette deg på venteliste dersom det er fullt ("waiting list"). Pengene må være overført til din pokerkonto før du setter deg ned ved et bord.

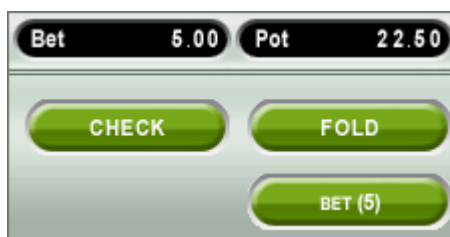
⁵⁷ Hvordan dette alderskravet praktiseres er usikkert. Flere jeg har vært i kontakt med sier at du ikke trenger dokumentasjon for å begynne å spille, men du må bekrefte din identitet for å ta ut penger. Det kan altså virke som om det først er i det øyeblikket du vil ha ut penger du må bekrefte at du er gammel nok på enkelte sider.

Hvordan spille



Figur 2: Pokerbord

Rundt bordet sitter det andre nettpokerspillere, og du spiller ikke mot ”huset” slik man gjør i andre kasinospill som for eksempel black-jack og rulett. Ved turneringer tjener pokernettsstedet penger ved å ta en avgift av hver spiller, det vanlige er rundt ti prosent av startkontingenten. Ved ”cash-games” tjener pokernettsstedet penger ved å ta en andel fra hver enkelt pot⁵⁸. Disse avgiftene kalles for ”rake”. Det varierer hvor stor denne avgiften er og om det tilbys muligheter for å få tilbakeført deler av avgiften dersom man spiller mye (”rakeback”).



Figur 3: Knapper med oversikt over mulige handlingsvalg

Både grafikk og lyd markerer hvem sin tur det er til å agere. Du får beskjed når det er din tur til å handle. Programvaren sørger for å hele tiden forteller deg hvilke handlingsalternativer du

⁵⁸ I cash-games er rundt 5% i rake opp til maksimalt 2-3 dollar per pot er vanlig, med visse unntak. Ved turneringer betales gjerne rundt 10% av innsats i rake til spillerselskapet.

har ("syne 100", "høyne" eller "kaste")⁵⁹. Oversikten over lovlige handlingsvalg gjør det umulig å gjøre feil eller handle før det er din tur. Videre er hver spillers betenkningstid absolutt fastsatt⁶⁰. På skjermen vises hvor mye penger du og dine motspillere har, og hvor mye som til enhver tid ligger i potten. Alle disse forholdene ved nettpoker legger til rette for at det skal være enkelt å spille og enkelt å holde oversikten.

Bredt tilbud av pokervarianter, spillformer og innsatser

Nettpoker er et eksempel på et perfekt marked, tilbudet er perfekt tilpasset etterspørselen. Dersom en pokervariant med en bestemt struktur er populær, tilbys det mange slike bord. Siden folk har ulike preferanser, hva type spill og innsats angår, finnes det en rekke forskjellige bord. Dette mangfoldet innbyr til spesialisering og utvikling. Ved å se på utsnittet fra en pokerlobby får man et innblikk i utvalget (se figur 1). Hvert pokernettsted tilbyr forskjellige pokervarianter (blant annet Texas Hold'em, Omaha og Stud). Innsatsen varierer fra lekepenger og nærmest ubegrenset oppover. Innenfor hver pokervariant og innsatsnivå finnes det også forskjeller i budregler ("limit", "no limit" og "pot-limit"). Det varierer også hvor mange tilgjengelige seter det er ved hvert bord (det vanligste er 6 eller 9 seter). Videre kan man spille cash-games og turneringer.

Turneringer er spill hvor alle deltagerne starter med like mange sjetonger. Det spilles til en spiller vinner og sitter med alle sjetongene foran seg. Premiestrukturen til de best plasserte er bestemt på forhånd. Turneringer som starter automatisk når de er fulltegnede kalles "sit and go" turneringer. Det finnes varianter med alt fra 2 til 180 spillere. Det vanligste er sit and go turneringer med seks eller ni deltagere ("short" eller "full table"). For turneringer som starter ved et på forhånd bestemt tidspunkt er det vanlig med flere hundre deltagere, i noen tilfeller flere tusen⁶¹. "Cash-games" skiller seg fra turneringer ved at du tar med deg penger til bordet. Det spilles ikke her til en vinner er kåret og du slås ikke ut. Så lenge du har penger ved bordet, kan du spille. Du kan sette deg ned når det er et ledig sete. Går du tom for penger, kan du overføre mer fra din pokerkonto og over til bordet du sitter på.

⁵⁹ På nett har du også "pre-action" knapper, det vil si funksjoner som forteller programvaren på forhånd hva den skal gjøre når det blir din tur, "kast uansett" eller "se uansett bud".

⁶⁰ Du blir kastet ut av en pot hvis du ikke agerer innen tidsfristen (evt. så "checker" dataprogrammet for deg og du får bli med hvis ingen har lagt inn bud

⁶¹ Om man på et tidspunkt og til bestemte kriterier kan kjøpe flere sjetonger varierer ("add-on" og "re-buy"). Uansett er hensikten med turneringer at spillere ryker ut. Tvungen innsats ("blinds") øker etter en på forhånd bestemt intervall og tidsstruktur for å få en progresjon i spillet, det vil si tvinge spillere til å ta risiko for enten øke sin mengde sjetonger eller ryke ut.

Sammenligning med livepoker

For å få tydelig frem hva som kjennetegner nettpoker, sammenlignes nettpoker her med livepoker. Livepoker kan deles inn i to hovedformer: privat vennepoker og organisert poker (klubb eller kasinopoker). Vennepoker er, som det fremgår av navnet, når venner treffes i private lag for å spille poker. Kasinopoker/klubbpoker er organiserte konkurranser hvor en arrangør står for fasilitetene. Bildet under er fra en pokerturnering, hvor en dealeren holder kontroll på spillet og deler ut kort. I vennepoker har man ikke dealer og de færreste har et profesjonelt pokerbord, men det vanlige i dag er å spille med sjetonger. I Norge finnes ikke kasinoer. Utbredelsen av ulovlige pokerklubber er vanskelig å tallfeste, men et søk på et norsk pokerforum viser at klubber eksisterer over store deler av landet⁶². Selv om klubbene er ulovlige kan man forholdsvis lett komme i kontakt med en pokerklubb gjennom pokerforumer på internett.



Bilde 1: Til venstre; pokerbord ved turnering, til høyre: sjetonger

For å sammenligne nettpoker med livepoker legges det vekt på det sosiale elementet, tilgjengelig informasjonen og hurtigheten i spillet. I og med at det er vennepoker jeg har kjennskap til er det i hovedsak denne varianten jeg sammenligner med. Det sosiale spiller åpenbart en større rolle i vennepoker, da venner eller bekjente møtes i privat regi. Tilgjengelig informasjonen er også rikere i livepoker enn ved nettpoker. Du er fysisk tilstede med

⁶² Antallet som spiller klubbpoker finnes det så vidt meg bekjent ikke statistikk over.

personene og kan se deres reaksjoner⁶³. Hurtigheten er høyere på nett, da håndteringen av kortene (stokking og utdeling) foregår elektronisk. På nett er hver enkelt spiller sin betenkningstid satt med absolutte frister. Det er dog på sin plass å påpeke at nettpoker ikke trenger å være et fattigere substitutt for livepoker som en følge av færre tilgjengelige informasjonskilder og begrensede muligheter for kommunikasjon. Enkelte spillere foretrekker nettpoker fremfor livepoker fordi det er lett tilgjengelig, bekvemt og hurtig. I tillegg fremhever enkelte at de foretrekker å spill hjemme fordi de ikke liker folkene eller stemningen på kortklubber og kasinoer (Wood, Williams & Lawton, 2007).

Det sosiale

Zurcher (1970) har over en lengre periode studert vennepoker som deltagende observatør. Det sosiale elementet er viktig i og med at spillerne gjerne sosialiserer både før og etter spillet. Under selve spillet var det viktig at spillerne fokuserte på spillet og kunne reglene. De måtte også fungere i det sosiale spillet. For å bli en fast medlem av pokergjengen måtte personen bli likt av de faste deltagerne. Det var viktig at de bidro til en røff, men hyggelig stemning. De måtte både tåle litt tyn og kunne gi litt (Zurcher, 1970:175). Negative egenskaper kan bli sett på som positive i spillet, for eksempel uærlighet (Zurcher, 1970:181). Det er for eksempel ikke uvanlig å kalle en motspiller for en ”jævla løgner”. Du kan si ting rundt pokerbordet du ikke kan ellers (Zurcher, 1970:180). Det sosiale spillet gir deltagerne en frihet til å oppføre seg på en måte som virker upassende på andre områder. Zurcher beskriver hvordan spillerne går inn i en midlertidig rolle som pokerspillere. Nye spillere som forstyrret dynamikken i gruppen eller på andre måter bidro til å redusere gleden ved å spille, ble ikke invitert mer.

Livepoker er et sosialt spill, et pokeruttrykk heter at det skal spilles med ”gamle venner og nye kort”. Nettpoker er mer instrumentelt, du logger deg på og av når det passer, uten krav til atferd ved bordet, du kan ta en tidlig gevinst og logge deg av. Det er ingen forventninger til sosiale bidrag verken før, under eller etter spillet. På nett er det ikke like viktig at motstanderne kan reglene, følger med og fungerer sosialt. Regulert betenkningstid og klargjorte handlingsvalg gjør at en nettpokerspiller i mindre grad kan ødelegge spillets dynamikk. På nett er det som sagt heller ikke noen som tvinger deg til å være sosial eller at du skal delta helhjertet og yte sosiale bidrag. Dersom du ikke er interessert i å være sosial, kan du enten svare svært kort på henvendelser eller unnlate å svare. Observasjon av nettpoker viser at

⁶³ I tillegg er det mulig du kjenner dem fra andre områder/situasjoner

spillerne i liten grad kommuniserer og at kommunikasjonen i stor grad begrenser seg til å kommentere spesielle situasjoner i spillet.

Informasjon

For å spille godt må du ha en sterk fornemmelse av det som foregår rundt bordet. I poker ser man etter ”tells”, også kalt ”fysiske tells”, hos sine motspillere. Tells er signaler som motspillere ubevisst sender ut og som indikerer hva de har på hånden og hva de forsøker å oppnå med sitt spill. Harrington og Robertia (2006:85) deler fysiske tells inn i tre kategorier: (1) ansiktsuttrykk, (2) generelt kroppsspråk og (3) håndbevegelser. Et interessant tell er dersom motspilleren spiller sterk når han er svak og svak når han er sterk (Harrington, 2006:86). En spiller kan forsøke å lure motspillerne, men ende opp med å selv bli avslørt. En begrensning ved nettpoker er at du ikke har disse tegnene tilgjengelig. Du har dermed mindre informasjon å basere dine beslutninger på (Golder & Donath, 2004). Golder og Donath (2004) hevder at dette tar vekk noen av gleden og autentisiteten ved spillet.

Betydningen av disse fysiske tegnene er dog omdiskutert. Harrington og Robertie (2006:88) påpeker at den sosiale informasjonen, ved fysiske tells, kan være svært usikker. Han mener det ofte er mer pålitelig å basere beslutninger på motspillernes spillemønster⁶⁴. Dette kan observeres både på nett og live. Motspilleren gir deg informasjon gjennom hvordan han spiller sine kort og du byr for å få frem ytterligere informasjon hos ham. Ved nettpoker har du mer informasjon om spillemønster siden det spilles langt flere hender per tidsenhet. Du kommer i flere situasjoner mot de samme spillerne. I tillegg er det lettere å følge med på motstandernes spillemønster i og med at den sosiale informasjonen, som kan være forstyrrende, ikke er der. Det er også lettere å samle og hente frem informasjon om spillere på nett, notater om motspillere kan lagres på pokernettsstedet og du kan søke deg frem til hvilke bord de spiller på. Hvor du har mest og best informasjon ved henholdsvis nett- og livepoker er et omdiskutert tema. Sandvik (2006) påpeker at ved nettpoker benytter en del av spillerne seg av bestemte artefakter som hjelpemidler. Pokeroddsprogram og oddskalkulatorer kan bli brukt både under spill og i ettertid for å analysere eget spill. Disse artefaktene har man ikke tilgjengelig mens man spiller livepoker.

⁶⁴ Spillemønster vil si å lete etter et system for å finne en systematikk i hvordan de reagerer i ulike situasjoner, for eksempel hvordan de spiller med svake og sterke kort, og hvordan de pleier å by når de bløffer.

Hurtighet

Hurtigheten er i tillegg til det sosiale og mengden informasjon en av hovedforskjellene mellom nettpoker og livepoker. Nettpoker er raskere fordi kortene håndteres elektronisk, oversikten over bordet er god, handlingsalternativer er klargjort og betenkningstid er begrenset. På nettet er det også mulig å spille ved flere bord samtidig, noe som ytterligere forsterker forskjellen i hurtighet. Hurtigheten har også en sammenheng med informasjon, flere hender gir mer informasjon om spillemønster. Hurtigheten fører også til at elementet av flaks blir mindre, gode og dårligere hender blir raskere utjevnet (regresjon mot "en gjennomsnittlig hånd"). På den annen side kan den økte hastigheten føre til at det blir vanskeligere å plukke opp informasjonstråder, spesielt dersom det spilles på flere bord samtidig.

Avslutning

Gjennomgangen har vist at det er store forskjeller mellom live- og nettpoker. Det er derfor vanskelig å studere det relative innslaget av flaks og dyktighet i de to spillformene. En god nettpokerspiller er derfor ikke nødvendigvis god i livepoker og visa versa. For eksempel kan en nettpokerspiller bli utålmodig siden livespill så mye tregere enn de er vant til. De er heller ikke nødvendigvis oppmerksomme på egne og andres fysiske reaksjoner. De kan også bli distraheret i langt større grad av det sosiale spillet enn hva erfarne livespillere blir (Glimne, 2006:338).

Referanser fra appendiks er inkludert i oppgavens referanseliste

Appendiks 6: Pengespilldebatt i Aftenposten

Aftenposten, morgenutgave 21.10.2006 (NB! Avisen har valgt den noe misvisende overskriften og skrevet innledningen)

ULIKE STEMMER MÅ FREM. For å få en god debatt om pengespill bør flere stemmer få slippe til, å stenge folk ute eller forsøke debatten er ingen tjent med.

For opptatt av avhengige

Av Pål Klethagen,
masterstudent
i sosiologi



FEKLER IKKE INVITER. Sist mandag ble landets største seminar om spilleavhengighet arrangert. I Aftenposten sto det at en av Norges fremste eksperter, Hans Olav Fekjær, ikke var invitert. Arrangøren fryktet at Fekjær ville dominere diskusjonene, ved ikke å la forskjellige meninger komme frem.

Det skal sies at Fekjær tidligere har vært kritisk til arrangøren, den amerikanske forskeren Rachel Volberg. Av valget mellom en dominerende stemme og flere ulike stemmer, ble den potensielt dominerende stengt ute. Jeg vil ikke ta stilling i denne saken, men argumentere for behovet for å la flere forskjellige stemmer slippe til i debatten om pengespill.

En moralsk forpliktelse? Jeg arbeider nå med en masteroppgave i sosiologi om temaet nettpoker, hvor jeg søker å forstå aktiviteten fra aktive spilleres side (de er ikke spilleavhengige). I et møte med en pengespillforsker ble jeg advart mot dette: «Skal du virkelig skrive om pengespill uten å fokusere på avhengighet?».

Ved å lese den kjente spillforskeren Gerda Reith har jeg også forstått at det nærmest ligger en moralsk forpliktelse innen forskningen til å innta et avhengighetsperspektiv. At de som arbeider med å hjelpe spilleavhengige, og som i en rekke har sett skyggesiden, advarer befolkningen mot pengespill i samfunnsdebatten, er forståelig. Mennesker kan bli avhengige av spill og det kan resultere i personlige tragedier. Men for de fleste er pengespill bare en fritidsaktivitet som koster penger, i likhet med andre aktiviteter.

Mitt hovedpoeng er at mangfoldet av ulike typer spillere er stort, og ved bare å fokusere



Mitt hovedpoeng er at mangfoldet av ulike typer spillere er stort, og ved å bare fokusere på de avhengige blir det et ensidig fokus, skriver Pål Klethagen. FOTO: INGAR STORFJELL

på de avhengige blir det et ensidig fokus. Vi kan da ikke besvare spørsmål som hvorfor de spiller og hvilke opplevelser spill kan gi når de ulike typene ikke inkluderes. Å fokusere på pengespill med tanke på å forstå aktivitetene, kan også gi verdifull innsikt til de som arbeider med spilleavhengighet ved at de lettere forstår pengespill fra de aktive spillerne sin synsvinkel.

Søker spenning. Den kjente sosiologen Erving Goffman har skrevet essayet «Where the action is» om pengespill. Essayet hand-

ler om at det ikke er mange steder i det moderne samfunnet hvor vi finner spenning og at vi dermed må søke den andre steder (for eksempel gjennom pengespill). Vi forsikrer oss mot spenning og styrer unna situasjoner hvor vi kan oppleve den. Videre forventes vi ifølge Goffman å leve rutinemessige liv, det er da vi er mest effektive samfunnsborgere.

Jo mer forutsigbare vi er, desto lettere er det for andre å bygge oss inn i sine planer på en ordnet og effektiv måte. Men Goffman kommenterer at vi trenger spenning, fordi vi har et ambivalent forhold til et trygt og momentløst liv. En konsekvens av denne risikoforsikringen som dominerer i samfunnet er at vi ikke får utviklet oss fullt ut som mennesker, vi har karakteregenskaper vi ikke får vist andre at vi har i dagliglivet.

Personlig utvikling. Pengespillforskeren Gerda Reith kommenterer at spillet er du fri; frigjort fra rutine i hverdaglivet, frigjort fra krefte som normalt sett styrer dine handlinger. Frigjort på denne måten kan man forestille seg andre identiteter og utforske andre væremåter. I pengespill, som poker, kan vi leke og eksperimentere med nye roller og identiteter, vi kan stå støtt under pressede situasjoner og vise oss som verdige aktører med mot, verdighet og fatning.

Det er lett å vise slike egenskaper i en spillsituasjon fordi hvert spill går så fort. I det vanlige livet går det lang tid fra man vurderer en situasjon, tar en avgjørelse og frem til utfallet er bestemt. Pengespill er også en fin mulighet til å eksperimentere fordi vi kan risikere noe, men ikke for mye. Både Goffman og Reith viser at pengespill kan være positivt for menneskers utvikling i vårt samfunn.

Det må være plass til flere stemmer. Hverken utestengelse eller dominans bør få prege debatten. Og pengespillforskere er heller ikke tjent med å føle en moralsk forpliktelse til å bare fokusere på det negative ved pengespill.

Ragnar Kvam fortsatt på seiltur

Av Eystein
Gjelsvik,
utredningsleder,
LO



Gasskraftverk. I en Signert-artikkel i Aftenposten 19. oktober under tittelen «Vårt konservative LO» påstår forfatteren Ragnar Kvam jr. at LO «presser på for gasskraftverk – uten bekymring for de samme plagen» som i sin tid fikk LO til å presse gjennom arbeidsmiljøloven.

Her er forfatteren temmelig langt til havs. Det er riktig at LO kjempet gjennom arbeidsmiljø-

jøloven i sin tid. Det er også riktig at LO lenge har kjempet for å ta i bruk gassen i Norge, deriblant til gasskraft. Resten av Kvams oppfatninger om LOs standpunkter er gale.

Gasskraft gir ingen av de utslipp som fører til økt klimaskade for arbeidsfolk. Det er derfor du kan fyre opp med gass i båten din, Kvam, uten å ta skade av det. Problemet med gasskraft er at det fører til økt konsentrasjon (hvis ikke andre utslipp reduseres) av CO₂ i atmosfæren som igjen kan lede til klimaendringer. LO har alltid vært bekymret for dette, men vi

har ment at vi kan gjennomføre våre forpliktelser uten å måtte legge ned norske industriarbeidsplasser i hopetall, og har derfor bl.a. støttet at vi i en overgangsfase kan bygge gasskraft uten CO₂-håndtering og i mellomtiden ivareta forpliktelser ved å kjøpe kvoter.

Vi tillater oss å mene at dette er mye mer solidarisk fordi vi da ivaretar norsk industrisetting og bosetting uten at det skader andre på kloden. Vi har sammen med andre gode krefte jobbet for å få til CO₂-håndtering mest mulig parallelt med at vi bygger ut ny kraft og er

svært fornøyd med at Regjeringen har landet på det samme synet.

Kvam hevder at «LO for tiden holder seg med følgende resonansemoment, fritt tolket etter et nylig publisert samfunnsnotat»: For nordmenn er strømprisene en hellig ku på lik linje med bensinprisen for amerikanere. (Hvis dette skulle være noe poeng, måtte vel LO ha som en av sine flaggsaker at vi burde senke avgiftene på strøm?) Dette er fri fantasi.

Hvor i all verden har du dette fra, Kvam? Har du vært ute og seilt i hildringstimen?

DEBATT
E-post: debatt@aftenposten.no
HOVEDINNLEGG: 4000 tegn inkl. mellomrom. Legg ved portrettfoto

REPLIKK: 2500 tegn inkl. mellomrom
UNDERINNLEGG: 2000 tegn.
KORTINNLEGG: 1000 tegn.
Debatt- og kronikkredaktør:
Knut Olav Amås

Telefaks: 22 86 40 89
Post: Aftenposten, Debattredaksjonen,
Postboks 1, 0051 Oslo
Kronikker og debattinnlegg på nett:
www.aftenposten.no/meninger/debatt

Aftenposten, morgenutgave 25.10.2006

Ingen spill uten problemer

Av Hans Olav Fe-
kjær, styreleder i
Norsk forening for
pengespillproble-
matikk, psykiater



Pengespill-debatten. Aftenpos-
ten ga 16. oktober en noe misvi-
sende omtale av et spillesemi-
nar og av min rolle. Påstandene
gjentas i et innlegg fra Pål Klet-
hagen 21. oktober.

Det hevdes at seminaret ble
arrangert av Rachel Volberg fra
USA. Hun underskrev innbydel-
sene, og brevpapiret var fra
hennes firma. Men innbydelse-
ne var på norsk (et språk hun
ikke snakker) og postlagt i Oslo

(hvor hun ikke var).

Bak kulissene var den største
eier av spilleautomater i Norge,
Norsk Lotteridrift (NL). Etter
Stortingets vedtak om ny norsk
automatpolitikk, har NL betalt
Volberg og et par andre uten-
landske forskere for å argumen-
tere for selskapets økonomiske
interesser. Fenomenet er vel-
kjent fra internasjonal alkohol-
og tobakksindustri – det finnes
alltid forskere som lar seg kjøpe
når prisen er høy nok.

NL ønsket å la sine forskere
møte norske politikere og me-
dier. Rusforskningsinstituttet
(SIRUS) avslo å stå som arran-
gør. For å gi et skinn av at konfe-

ransen var et forskerinitiativ,
måtte selskapet ty til Volberg,
som hadde stått på NLs lønn-
ingsliste i halvannet år. Volberg
ble formell arrangør, mens både
initiativet, opplegget og over
90 % av finansieringen var ved
NL.

Volberg fortalte i en e-post at
et innlegg jeg hadde i VG gjorde
at jeg ikke ble invitert. Hun og
andre hadde angrepet norsk
spilledebatt, spilleforskning og
spillepolitikk. I svaret avslørte
jeg at alle var betalt av den pri-
vate spillebransjen. Derfor var
jeg uønsket på konferansen.

Klethagen siterer i sitt innlegg
fra to bøker som beskriver moti-

ver for å delta i pengespill. Han
utelater drømmen om gevinst,
som næres av massiv reklame
og av medieoppslag om eks-
tremt sjeldne storgevinster.

Klethagen vil skrive en opp-
gave om pengespill uten å om-
tale problemene. Men en norsk
studie fra 2005 forteller at over
halvdelen av omsetningen kom-
mer fra dem som har eller har
hatt større eller mindre spille-
problemer. Skriver han om spil-
let uten å omtale problemene,
utelater han en så stor del av
virkeligheten at jeg er bekymret
for hvordan sensorene vil be-
dømme oppgaven hans.